KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN
PUSAT KURIKULUM DAN PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar

Ellysa Aditya Suryawati
Muhammad Akkas

Satuan PAUD

Disclaimer: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD

Penulis
Ellysa Aditya Suryawati
Muhammad Akkas

Penelaah
Leli Kurniawati
Sri Kurnianingsih

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Penyunting
R. Niken Pramanik

Ilustrator
M. Firdaus Jubaedi

Penata Letak (Desainer)
Ines Mentari

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

Cetakan Pertama, 2021
ISBN 978-602-244-564-7 (jil.1)

Isi buku ini menggunakan huruf Nunito 11/14 pt, Vernom Adams
xvi, 160 hlm.: 21 x 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengernbangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Saat ini, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) untuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya. Untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Buku teks pelajaran merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum dan buku teks pelajaran untuk Satuan PAUD ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Hal ini sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1177/M/2020 tentang Program Sekolah Penggerak. Tentunya umpan balik dari guru, orang tua, dan masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Jakarta, Juni 2021

Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si.,Ph.D.

NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

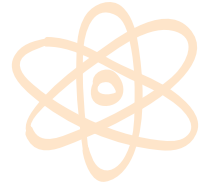
Salam jumpa Guru PAUD Indonesia,

Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM untuk satuan PAUD hadir melengkapi seri Buku Panduan Guru PAUD. Buku ini berisi tentang apa itu Capaian Pembelajaran Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM serta bagaimana penerapannya dalam kurikulum operasional satuan PAUD sesuai dengan konteks lokal satuan. Buku ini juga memberikan contoh kejadian dan kegiatan yang dilengkapi dengan foto serta ilustrasi untuk memberikan gambaran lebih utuh terkait turunan Elemen Literasi dan STEAM dalam pembelajaran. Buku ini ditulis agar Guru PAUD dapat memaknai capaian pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kekhasan karakteristik Satuan PAUD seperti kondisi anak didik, orang tua, sosial masyarakat, lingkungan dan hal lain yang terkait dengan keberadaan satuan PAUD.

Diharapkan setelah membaca buku ini, Guru PAUD akan mendapatkan gambaran bagaimana proses pembelajaran bermuatan Literasi dan STEAM dapat dihadirkan di kelas sehingga guru dapat menerapkannya di Satuan PAUD masing-masing.

Penulis

Daftar Isi

Daftar gambar

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran untuk Satuan PAUD digunakan untuk memandu para pembaca sasaran dalam memahami karakteristik kurikulum dengan paradigma pembelajaran yang baru. Buku ini dirancang untuk mempermudah guru memahami capaian pembelajaran yang ada pada kurikulum dengan paradigma pembelajaran yang baru sehingga para guru dapat merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kurikulum tersebut.

Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM digunakan untuk memandu para pembaca dalam memahami proses pembelajaran yang mendorong tercapainya capaian pembelajaran elemen dasar-dasar Literasi melalui kegiatan pembelajaran yang bermuatan Literasi dan STEAM. Sasaran utama buku ini adalah para guru/pendidik PAUD, namun buku ini perlu juga dibaca dan dipahami oleh para pengelola/kepala sekolah, para penilik/pengawas PAUD, asesor PAUD, para dosen pendidik guru PAUD, dan para mahasiswa calon guru PAUD.

Pembaca akan dipandu mulai dari memahami konsep Literasi dan STEAM, menerjemahkan capaian pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran dan tujuan kegiatan, Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bermuatan Literasi dan STEAM, Pengelolaan Lingkungan dan Kegiatan pembelajaran, Sampai dengan melakukan asesmen terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Ada apa saja dalam buku ini?

Di dalam buku ini Bapak/ Ibu guru dapat menemukan beberapa bagian seperti berikut.

Agar lebih memahami proses asesmen ini, mari kita amati diskusi antara guru dan penulis berikut.

Guru : Terimakasih, Bu. Bab asesmen ini sangat membantu saya memahami cara mengamati anak, mengevaluasi ca mengembangkan kegiatan lanjutan. Na saya konfirmasi Bu, bolehkah?

Penulis : Boleh dong Bu, silahkan.

Guru : Apakah asesmen ini dilakukan setiap

Penulis : Iya, Bu. Proses asesmen dilakukan se mengelola, sampai dengan akhir ke digunakan untuk menentukan kegiatan

Guru : Oh, begitu. Apakah formatnya harus Ada tabel- tabel atau bisa catatan-cat

Penulis : Begini, Bu. Sebenarnya, tidak ada melakukan asesmen. Jadi, sebaiknya di Ibu bisa memilih yang lebih memudahkan Ibu Namun, Ibu tetap perlu memperhatikan bahwa se ses tersebut harus dilakukan. Selain itu, ada bukti dokumennya, tan, foto, atau video.

Guru : Jadi, harus ada catatan, foto, atau video, ya, Bu?

Penulis : Minimal ada catatan yang menggambarkan proses yang terjadi, Bu. Hal ini juga akan membantu Ibu saat pelaporan capaian anak.

Guru : Baik, Bu. Selanjutnya, bagaimana dengan pelaporannya?

Penulis : Pelaporan capaian anak dapat dilakukan hanya sekali dalam semester. Informasi lebih lengkapnya bisa Ibu baca di Buku 1 Bab 4.

Guru : Baik, Bu. Satu pertanyaan lagi, Bu. Apakah asesmen untuk setiap anak harus dilakukan setiap hari?"

Penulis : Dalam melakukan asesmen, Ibu dapat mengamati 2–3 anak setiap harinya. Sambil melakukan pengamatan, Ibu juga harus memperhatikan anak-anak lain yang belum mendapat giliran untuk diamati. Catatlah apa yg dilakukan dan dikatakan anak. Ibu bisa menggunakan HP sebagai alat bantu untuk mengambil foto atau video saat anak berkegiatan. Foto/ video itu akan membantu ibu dalam melakukan pengamatan secara lebih mendalam.

BAB 4 Pengelolaan Lingkungan dan Kegiatan Pembelajaran yang Bermuatan Literasi dan STEAM 131

Bagian ini menunjukkan percakapan antara Penulis dengan Guru untuk memperjelas pemahaman pembaca terkait isi buku di bagian sebelumnya.

Berikut ini evaluasi pembelajaran kelas B TK Nusantara setelah melakukan kegiatan bermain dengan topik batu

Satuan PAUD : TK Nusantara
Topik Pembelajaran : Batu
Kelas B

Evaluasi Pembelajaran
• Anak-anak sudah mampu berkomunikasi secara lisan. Selanjutnya, anak-anak dapat didorong untuk membangun percakapan dengan teman dalam kegiatan bermain. • Anak-anak dapat diajak untuk bereksplorasi dengan benda dan bahan yang berbeda. • Anak-anak sudah mampu melakukan uji coba untuk menyelesaikan masalahnya. Anak-anak dapat didorong untuk melakukan ujicoba dengan cara yang berbeda dalam kegiatan bermain mereka. • Anak-anak dapat dilibatkan pada kegiatan yang mendorongnya untuk kreatif dan kolaboratif. • Anak menyampaikan bahwa mereka masih ingin melanjutkan bermain batu, yaitu membuat gasing dan menggelindingkan batu . • Permainan yang paling diminati anak adalah bermain gasing dan menggelindingkan batu.

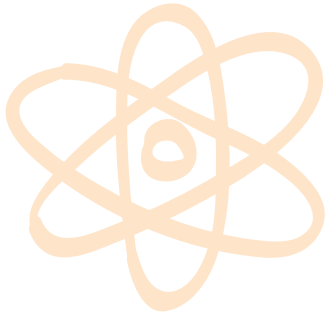
5. Pengembangan Kegiatan Lanjutan

Bagaimana cara guru mengembangkan kegiatan lanjutan bermuatan Literasi dan STEAM?

Guru dapat mengembangkan kegiatan lanjutan (kegiatan esok hari) dengan melihat hasil evaluasi capaian pembelajaran dan minat anak yang didapatkan melalui pengamatan guru. Hasil dari proses ini adalah sebuah rekomendasi yang digunakan untuk mendukung perencanaan kegiatan esok hari, yang di kenal dengan istilah *Assessment for Learning*.

Catatan :

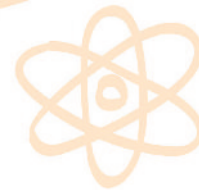
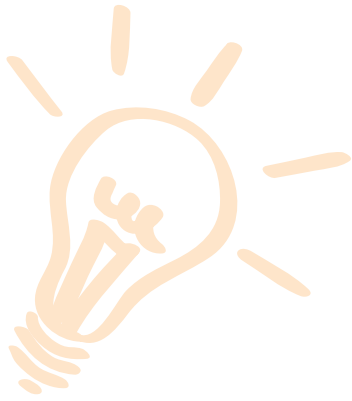
Perencanaan harian dapat dibuat pada awal minggu, tetapi jika memerlukan perubahan rencana di tengah minggu berdasar hasil observasi dan asesmen harian, lakukan saja!

Bagian ini menunjukkan catatan tambahan yang perlu diperhatikan pembaca pada bagian tersebut.

Bagian ini mengajak pembaca untuk berlatih dengan menjawab pertanyaan - pertanyaan yang terdapat pada bagian Yuk Kita berlatih

Gambar 4.18 Guru memantik ide anak untuk menemukan konsep eks[illegible]jah

Yuk kita berlatih!

Kira-kira pertanyaan apa lagi yang dapat kita ajukan kepada anak untuk melanjutkan kegiatan main?

100 Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD

Bagian ini menunjukkan QR Code yang berisi informasi berupa link video.

Video dapat diakses dengan memindai atau *scan* QR Code menggunakan aplikasi pemindai yang dapat diinstal melalui penyedia layanan distribusi digital seperti App Store atau Play Store.

Guru dapat membacakan buku ini di depan anak-anak dan ... k anak-anak mengamati isi cerita buku

Sumber: Serang Seratus Aksara (2021)

Gambar 3.2 Sampul depan buku cerita *Batu dan Bambu*

Selain menggunakan buku yang tersedia di sekolah, guru juga dapat menggunakan buku-buku digital atau membuat buku cerita sendiri menggunakan beberapa gambar yang dibuat sendiri di atas kertas.

Berikut adalah tautan video pembacaan buku cerita *Batu dan Bambu*.

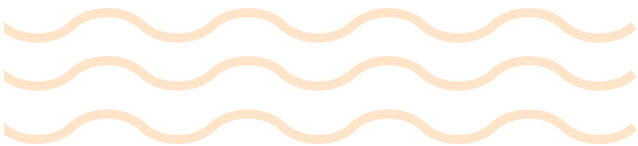
https://www.youtube.com/watch?v=MkHi5N5sZVM&t=326s

- Video

Contoh : Cerita *Batu Panas di Papua*

Guru dapat menampilkan video cerita batu panas, serta mengajak anak untuk menyimak isi cerita di dalam video

Gambar 3.3 Cuplikan Video Batu Panas Papua

Tautan Video : https://www.youtube.com/watch?v=CmK9jWMb5Pk

Bagian ini menunjukkan lampiran buku yang berisi seluruh proses yang perlu dilakukan Guru untuk merencanakan, mengelola, dan melakukan asesmen kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM

LAMPIRAN

Apa yang harus dilakukan guru untuk dapat melaksanakan seluruh proses kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM?

Proses yang digambarkan pada bagian ini adalah sebuah proses perencanaan dan pengelolaan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM sesuai dengan tujuan pembelajaran sekolah sehingga dapat mencapai CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM pada akhir fase Fondasi.

Contoh pada lampiran ini masih berkaitan dengan contoh yang ada pada Bab 2 sampai dengan Bab 5 di buku ini. Jika pada Bab 5 diakhiri dengan sebuah rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya, pada bagian ini akan diberikan contoh kegiatan yang akan dilaksanakan keesokan harinya sesuai rekomendasi tersebut.

Untuk memberikan gambaran yang lebih utuh, pada bagian ini kami menyajikan kembali seluruh proses kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM.

132 Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD

A. Literasi

Literasi secara sederhana dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis. Perkembangan zaman dengan teknologi yang makin maju, menuntut manusia untuk dapat memahami dan menguasainya. Penemuan dan penggunaan internet secara luas menyebabkan derasnya arus informasi memasuki kehidupan manusia. Hal itu membuat manusia harus memiliki kemampuan mengelola derasnya informasi yang diterima setiap harinya. Perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi kehidupan sosial budaya manusia yang disebabkan keberadaan sekat antarbangsa dalam dunia maya yang hampir tidak ada.

Dalam perkembangannya, literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga dikaitkan dengan kemampuan berbicara, berhitung, memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, memahami, dan menggunakan potensi kemampuan dirinya. Jenis literasi saat ini juga berkembang sehingga dikenal berbagai jenis literasi, antara lain literasi dasar, literasi digital, literasi media, literasi perpustakaan, dan literasi visual.

Gambar 1.1 Ilustrasi literasi

Mengapa literasi penting untuk anak usia dini ?

	Manfaat literasi bagi anak usia dini adalah
	membantu anak dalam memahami orang lain dan lingkungan sekitarnya.
	membantu anak agar dapat menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain
	menumbuhkan minat anak terhadap keaksaraan
	munculnya sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Bagaimana literasi pada anak usia dini ?

Literasi pada anak usia dini, sangat terkait dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak sesuai usianya. Hal ini dapat dipahami sebagai kemampuan anak dalam memahami bahasa (reseptif) dan menyampaikan bahasa (ekspresif) serta keaksaraan awal yang saling terkait. Kemampuan memahami bahasa pada anak usia 5-6 tahun antara lain adalah memahami beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan, dan menghargai bacaan. Di sisi lain, kemampuan menyampaikan bahasa pada anak usia 5-6 tahun antara lain adalah memberi respon dengan ekspresi dan bahasa tubuh, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan, berbicara dengan kalimat sederhana dalam struktur lengkap (subjek - predikat - objek), menyampaikan pikiran dan perasaan secara lisan, melanjutkan cerita yang sudah didengarnya, menunjukkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang ada di dalam cerita, serta mengenal tanda, simbol, gambar sebagai persiapan membaca, menulis, dan berhitung.

Pada anak usia 5-6 tahun juga sudah berkembang kemampuan keaksaraan, antara lain mengenal simbol huruf, mengenal bunyi dari huruf awal benda-benda di sekitarnya, menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi awal atau huruf awal, memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan memahami arti kata dari cerita.

Berdasarkan perkembangan bahasa dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun, guru PAUD dapat merancang kegiatan stimulasi yang menyenangkan agar kemampuan bahasa dan keaksaraan anak lebih berkembang. Guru PAUD juga dapat memberikan banyak kesempatan dan dukungan kepada anak agar anak dapat memiliki pengalaman literasi yang bermakna. Pengalaman literasi yang bermakna diperoleh anak saat berinteraksi dengan anak yang lain, guru, dan lingkungan sekitar dalam suasana yang menyenangkan. Pengalaman literasi yang kuat akan menjadi pondasi bagi kemampuan membaca dan menulis anak, munculnya kemampuan lain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, dan kemampuan yang dibutuhkan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Bagaimana dukungan guru dan orang tua agar anak mendapat pengalaman literasi yang bermakna ?

Dukungan guru dan orang tua agar anak memperoleh pengalaman literasi yang bermakna adalah

1. menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan sehingga setiap anak dapat leluasa menyampaikan ide, gagasan, perasaan, dan mengekspresikannya melalui berbagai cara dan media;
2. membangun komunikasi positif dengan anak;
3. menjadi pendengar aktif saat anak menyampaikan pikiran dan perasaan secara lisan serta lebih teliti mengamati respon anak dalam bahasa nonverbal;
4. mendorong anak berpikir kritis dengan menyampaikan pertanyaan terbuka, yaitu pertanyaan yang memungkinkan munculnya jawaban yang beragam.;
5. menata lingkungan yang memudahkan anak berinteraksi dengan anak lain, guru, dan orang tua;

6. menata lingkungan yang menumbuhkan minat anak terhadap tanda, simbol, gambar dan tulisan;
7. bercerita atau membacakan buku cerita menjadi kegiatan yang senantiasa dihadirkan dalam keseharian anak;
8. menyediakan berbagai sumber cerita dan/atau bahan bacaan sesuai usia di tempat yang mudah terlihat dan terjangkau oleh anak;
9. memberikan kesempatan pada anak agar dapat terlibat dalam kegiatan-kegiatan pramembaca;
10. menjadikan cerita sebagai inspirasi dalam membuat kegiatan bermain.

Sumber : Sri Kurnianingsih (2019)

Gambar 1.2 Guru sedang membaca buku cerita di hadapan anak

Sumber : TK Taman Agustus (2021)

Gambar 1.3 Guru dan anak sedang beraktivitas dengan buku

Bagaimana lingkungan yang kaya literasi untuk anak usia dini ?

Lingkungan yang kaya literasi adalah lingkungan yang kaya akan gambar, tanda, simbol dan tulisan bermakna. Gambaran dari lingkungan yang kaya literasi adalah sebagai berikut.

1. Label nama anak terpasang pada barang-barang miliknya dan tempat untuk menyimpan barang milik anak.
2. Label nama benda terpasang pada benda ataupun rak penyimpanannya.
3. Gambar, tanda ataupun simbol bermakna terpasang di beberapa tempat.

Contoh :

- Gambar orang menggunakan masker terpasang di gerbang sekolah, atau pintu masuk ruangan. Gambar itu dapat mengingatkan anak untuk selalu menggunakan masker di lingkungan sekolah.
- Pola kaki yang ditempel di lantai dengan jarak 1 - 1,5 meter.
- Pola kaki itu akan membantu anak dapat menjaga jarak saat berbaris di depan kelas, antre cuci tangan, dan lain-lain.
- Simbol laki-laki dan perempuan yang terpasang di pintu kamar mandi sebagai informasi penggunaan kamar mandi sesuai gender.

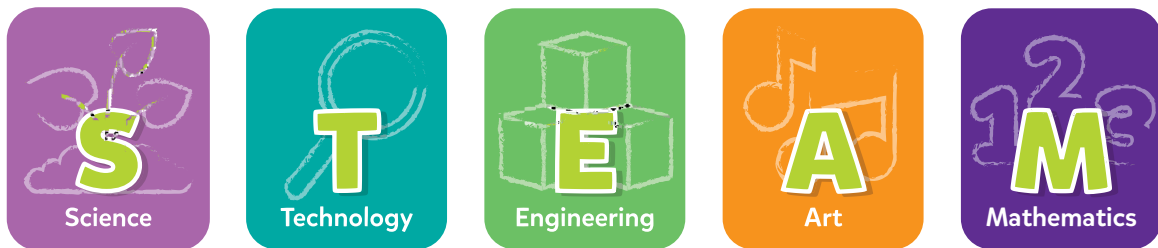
4. Poster yang berisi gambar dan tulisan informatif di lokasi yang sesuai.

   Contoh : Poster 7 Langkah Cuci Tangan ditempelkan di atas tempat cuci tangan anak.
5. Papan hasil karya dan kegiatan anak yang berisi ragam keunikan hasil karya anak, baik berupa gambar maupun foto karya anak. Foto kegiatan anak disertai tulisan yang berisi keterangan singkat tentang kegiatan juga dapat dipasang di papan.
6. Pojok Baca yang berisi ragam buku bacaan sesuai usia anak.
7. Media audiovisual sesuai usia anak, seperti lagu, musik, dan video

Gambar 1.4 Anak sedang beraktivitas di area pojok baca

B. STEAM

Apa itu STEAM ?

STEAM adalah akronim dari *Science Technology Engineering Art and Mathematics* atau Sains Teknologi Rekayasa Seni dan Matematika. STEAM mengintegrasikan kelima disiplin ilmu tersebut untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dunia.

Gambar 1.5 Akronim STEAM

Bagaimana STEAM dapat memunculkan solusi terhadap permasalahan?

Mari kita mulai dengan melihat peran setiap disiplin ilmu dalam proses penyelesaian masalah serta lebih jauh memahami ruang lingkupnya.

- **Sains**

  Sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui hasil pengamatan dan eksperimen membantu memahami alam serta apa yang terjadi di alam secara ilmiah.

Gambar 1.6 Anak sedang mengamati lingkungan alam

Sains secara umum mencakup 3 area, yaitu :

→ ***Sains Fisik (Physical Science).*** Sains fisik berkaitan dengan benda–benda yang tak hidup. Hal ini mencakup karakteristik, perubahan yang dapat terjadi, serta energi yang mempengaruhinya. Beberapa konsep yang biasanya dikenalkan di jenjang PAUD, seperti sifat bahan (warna, bentuk, tekstur, ukuran), magnet, gravitasi, massa jenis, cahaya, berat dan kesetimbangan, perubahan bentuk, gaya, gerak, serta kecepatan.

→ ***Sains Kehidupan (Life Science)***. Sains Kehidupan berkaitan dengan makhluk hidup, seperti manusia, hewan, dan tumbuhan. Biasanya konsep yang dikenalkan di jenjang PAUD di antaranya pengenalan bagian tubuh makhluk hidup, fungsi bagian tubuh, cara memanfaatkan bagian tubuh, siklus hidup, serta memahami hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.

→ ***Sains Bumi dan Antariksa (Earth and Space Science).*** Sains Bumi mencakup aspek-aspek, seperti air, udara, batu, tanah, dan bencana alam. Sementara itu, sains Antariksa mencakup benda–benda di antariksa, seperti bulan, bintang, dan matahari serta pengaruhnya seperti cuaca, terjadinya siang dan malam, perubahan musim, dan perbedaan suhu.

- **Matematika**

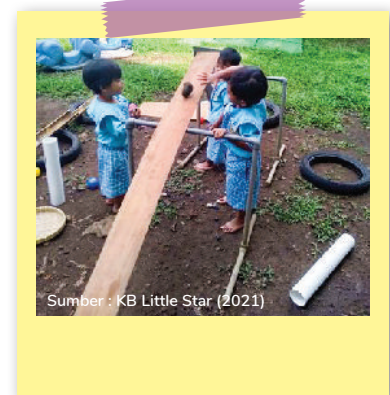
  Konsep Matematika seperti operasi bilangan (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), pola, bentuk geometri (seperti dua dimensi dan tiga dimensi), konsep pengukuran, dan konsep pengolahan data membantu dalam proses mengamati dan bereksperimen untuk melihat fakta-fakta sains.

Gambar 1.7 Anak sedang bermain dengan benda berbagai bentuk

Beberapa konsep matematika yang dapat dikenalkan pada jenjang PAUD di antaranya adalah

- → **konsep bilangan,** yaitu konsep mengenal simbol bilangan dan memahami makna dari bilangan, seperti menghitung jumlah benda, menyebutkan angka 1–10, mengurutkan angka, serta dapat menggunakan angka tersebut untuk menyampaikan informasi.
- → **operasi bilangan,** yaitu menggunakan operasi bilangan seperti penjumlahan dan pengurangan untuk menghitung benda-benda konkret.
- → **perbandingan,** yaitu melakukan perbandingan sama, lebih dari atau kurang dari yang berkaitan dengan ukuran atau kuantitas seperti lebih panjang, lebih sedikit, sama besar, atau sama banyak.
- → **pengelompokan,** yaitu melakukan proses pengelompokan sesuai karakteristik tertentu, seperti bentuk, ukuran, warna, jumlah, dan lain–lain.
- → **pola,** memahami konsep pola seperti urutan bilangan, gambar, objek, gerakan, cerita, atau suara yang memiliki proses berulang.
- → **geometri,** memahami bentuk 2 dan 3 dimensi serta kaitannya dengan hubungan spasial, seperti memahami posisi objek dalam sebuah ruang.

- **Rekayasa**

  Melalui proses rekayasa seperti menemukan masalah, merancang, membuat, serta mengembangkan, manusia menggunakan pengetahuan sains dan matematika yang dimiliki untuk menghasilkan sebuah teknologi.

Gambar 1.8 Anak mencoba berbagai cara menggelindingkan benda

Proses rekayasa sesungguhnya sudah melekat pada anak usia dini. Beberapa proses yang dapat diamati dan dikembangkan oleh guru pada anak usia dini di antaranya adalah

→ **menemukan masalah,** mencari apa pokok permasalahannya, apa penyebabnya, dan apa batasan–batasannya;

→ **memunculkan ide,** mengumpulkan ide–ide yang muncul, berdiskusi terkait ide dan masalah, lalu memilih satu ide atau solusi yang terbaik;

→ **membuat rencana,** mencari tahu apa saja yang dibutuhkan, membuat rancangan produk, serta menyusun tahap–tahap yang akan dilakukan;

→ **mengeksekusi,** merealisasikan ide yang ada dengan mengikuti rencana yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu, melakukan uji coba untuk mengetahui apakah sudah berhasil menyelesaikan masalah;

→ **mengembangkan,** apabila setelah uji coba, ide kita belum mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi atau masih bisa dioptimalkan, proses dilanjutkan dengan mengembangkan ide atau produk.

- **Teknologi**

Teknologi merupakan produk yang selalu diciptakan dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan makhluk hidup serta lingkungannya. Teknologi juga membantu pengungkapan pengetahuan baru serta penemuan teknologi baru.

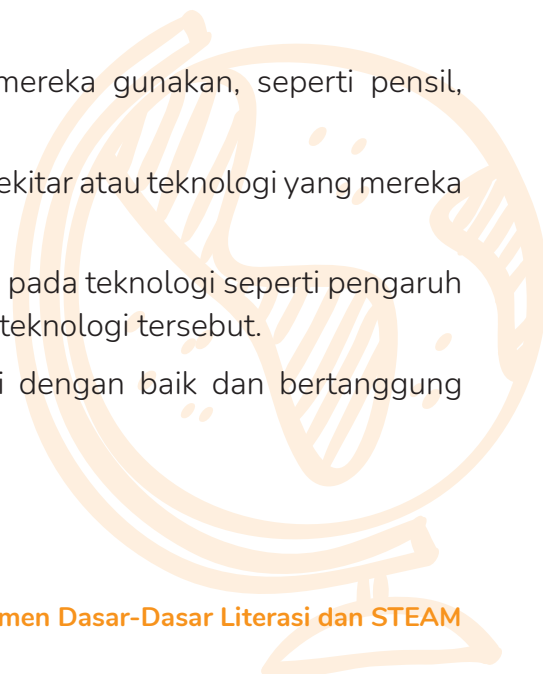
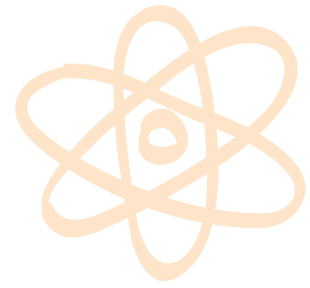
Banyak yang memahami teknologi adalah peralatan elektronik, seperti ponsel, komputer, tablet, kamera, televisi, dan kulkas. Hal ini tidak sepenuhnya salah karena semua peralatan elektronik tersebut adalah sebuah teknologi. Namun selain alat–alat elektronik tersebut, banyak hal di sekitar kita yang mempermudah hidup manusia sehingga dapat dikategorikan sebagai sebuah teknologi, seperti alat tulis, alat makan, alat mandi, dan lain–lain. Interaksi anak usia dini dengan teknologi di sekitarnya dapat dikembangkan melalui kegiatan sebagai berikut.

→ mengenalkan teknologi sederhana yang mereka gunakan, seperti pensil, kertas, sendok, piring, dan lain – lain.

→ mengenalkan fungsi teknologi yang ada di sekitar atau teknologi yang mereka minati atau ingin diketahui.

→ mengenalkan konsep sains dan matematika pada teknologi seperti pengaruh bahan, bentuk, dan ukuran terhadap fungsi teknologi tersebut.

→ mengajarkan cara menggunakan teknologi dengan baik dan bertanggung jawab.

Sumber : Sanggar Anak Alam (2021)

Gambar 1.9 Anak sedang mengamati alat penggiling padi

- **Seni**

  Seni berperan dalam membantu manusia mampu mengekspresikan imajinasi dan kreativitas yang dimiliki sehingga tersedia ruang eksplorasi yang luas dalam mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi.

  Bentuk seni yang dapat dilibatkan dan teramati pada jenjang PAUD di antaranya adalah sebagai berikut.

  (1) Seni rupa, mengekspresikan imajinasi dan kreativitas melalui karya, seperti gambar, lukisan, bentuk, kerajinan tangan, patung atau benda apapun hasil kreasi anak.

  (2) Seni Tari, mengekspresikan imajinasi dan kreativitas melalui gerakan.

  (3) Seni Musik, mengekspresikan imajinasi dan kreativitas melalui bunyi berirama atau tidak berirama, seperti alat musik perkusi (alat musik pukul dari lingkungan sekitar) dan lagu.

  (4) Seni Drama, mengekspresikan imajinasi dan kreativitas melalui kegiatan bermain peran.

Sumber : Diklat Dasar P3PD DKI (2020)

Gambar 1.10 Hasil Imajinasi dan kreativitas anak (seni rupa)

"Melalui pemahaman terkait kelima disiplin ini, guru diharapkan mampu memahami bahwa melalui proses Rekayasa yang memanfaatkan pengetahuan Sains dan Matematika kita dapat mengekspresikan kreativitas dan imajinasi kita (Seni) menjadi sebuah Teknologi yang mampu menjawab kebutuhan dunia."

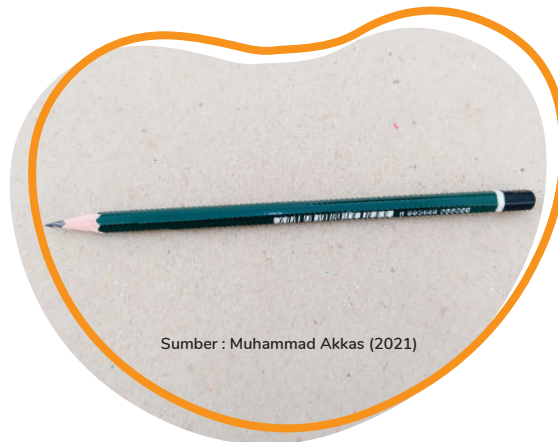
Proses pengintegrasian STEAM untuk membantu kehidupan manusia sudah dilakukan sejak awal kehadiran manusia di bumi. Hal itu bahkan terus dilakukan hingga zaman modern melalui inovasi tiada henti agar dapat terus beradaptasi dengan perkembangan, serta menjaga kelestarian dan keseimbangan bumi .

Apa contoh pengintegrasian STEAM yang menghasilkan sebuah solusi?

Apa buktinya?

Coba sebutkan sebuah alat yang sangat penting bagi seorang guru dan peserta didik!

Salah satu jawaban kamu mungkin alat tulis.

Sumber : Muhammad Akkas (2021)

Gambar 1.11 Pensil

Alat tulis seperti pensil adalah teknologi yang sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, khususnya pada proses menyampaikan informasi. Penemuan alat tulis memudahkan manusia untuk menuliskan informasi di media yang diinginkan. Pada zaman modern ini, alat tulis pun makin berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia yang beragam. Alat tulis hadir dengan fungsi khusus dan bentuk unik, bahkan banyak profesi yang memiliki alat tulis khusus tersendiri, seperti guru, arsitek, pelukis, perias wajah, dan lain-lain.

Sumber : Muhammad Akkas (2021)

Gambar 1.12 Berbagai jenis alat tulis

Apa kaitan antara alat tulis dengan STEAM ?

Penemuan alat tulis dan inovasi terus-menerus terhadap teknologi tersebut merupakan contoh proses berpikir STEAM.

Mari kita lihat peran setiap disiplin ilmu pada sebuah alat Tulis :

- **Sains :** berperan pada proses memahami konsep kekuatan material, sifat bahan, bentuk alat tulis yang nyaman, dan berat yang sesuai.
- **Matematika :** berperan pada proses mengamati ukuran, berat, bentuk, serta mengamati pengaruhnya.
- **Teknologi :** berperan pada proses memahami bahan apa yang paling bagus sebagai bahan alat tulis dan bentuk seperti apa yang lebih nyaman.
- **Rekayasa :** berperan pada proses membuat dan mengembangkan alat tulis. Mulai dari mencari material yang paling cocok, sampai proses mencoba lalu merancang kembali agar alat tulis tersebut makin optimal dan sesuai dengan fungsinya.
- **Seni:** berperan dalam proses pembuat menuangkan imajinasi dan kreativitasnya ke dalam proses pembuatan pensil, seperti bentuk, ukuran, dekorasi, dan warna agar tampilannya menarik, nyaman digunakan, serta berfungsi dengan baik.

Sampai hari ini, alat tulis terus berkembang mengikuti perkembangan pengetahuan manusia terhadap STEAM. Melalui keterampilan berpikir STEAM yang dimiliki seseorang, manusia akan mampu beradaptasi dengan perkembangan yang terjadi dengan menghadirkan solusi-solusi baru dari permasalahan yang dihadapi.

Mengapa anak usia dini?

Anak usia dini sangat senang melakukan eksplorasi dan eksperimen untuk memenuhi rasa ingin tahunya sehingga anak mampu memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman tersebut. Penggunaan konsep STEAM yang saling terintegrasi pada kegiatan anak akan memperkaya pengalaman anak serta membantu mereka untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya sehari-hari. Hal ini juga dapat mengembangkan keterampilan–keterampilan STEAM yang mereka butuhkan sejak dini, serta menjadi makin baik karena proses pembiasaan yang dilakukan. Membiasakan anak dalam mengintegrasikan STEAM dalam proses berpikir juga akan membantu anak dalam memahami bagaimana dunia bekerja, khususnya di lingkungan sekitarnya.

Bagaimana STEAM pada Anak usia dini?

STEAM sangat dekat dengan dunia anak. Saat beraktivitas sehari-hari anak sering berhadapan pada sebuah kondisi atau masalah yang mendorong mereka untuk berpikir STEAM. Contohnya saat anak bermain di luar rumah bersama temannya

Gambar 1.13 Anak sedang bermain di lingkungan rumah

Hal apa saja yang berkaitan dengan STEAM dari kegiatan anak pada gambar?

Saat melakukan aktivitas ini, anak mengamati benda alam di sekitarnya, perubahan bentuk dan warna saat mencampur beberapa bahan **(Sains),** kemudian memahami konsep lebih banyak dan lebih sedikit, konsep bentuk 2 dimensi **(Matematika),** menggunakan teknologi untuk menampung air dan tanah, menggunakan alat tertentu untuk mengaduk

(Teknologi), mencoba berbagai bahan untuk dicampur, mencoba menemukan alat yang dapat membantu untuk mengaduk atau mengambil tanah **(Rekayasa),** serta membentuk tanah menjadi bentuk tertentu dan membuat warna tertentu dari proses mencampur bahan **(Seni).** Dari contoh ini, kita bisa mendapat gambaran bahwa aktivitas yang dilakukan setiap anak sangat dekat dengan STEAM.

Bagaimana membuat momen-momen STEAM tersebut dapat dimaksimalkan dan tidak terlewatkan begitu saja?

Peran guru menjadi sangat penting dalam menghadirkan pengalaman STEAM dalam kegiatan bermain anak. Hal yang dapat dilakukan adalah membiasakan percakapan STEAM saat anak mengamati, mengeksplorasi, atau bereksperimen. Misalnya percakapan dapat dimulai dengan pertanyaan terbuka seperti berikut.

(1) Apa yang sedang kamu amati?
(2) Apa yang terjadi pada objek tersebut?
(3) Apa yang ingin kamu lakukan?

Melalui pertanyaan pemicu tersebut, guru dapat mengetahui rasa ingin tahu anak dan masalah yang dihadapinya sehingga lebih mudah menghadirkan aktivitas untuk menjawab rasa ingin tahu atau masalah yang dihadapi anak dengan pendekatan STEAM.

Sumber : TK Bintang Permata (2021)

Gambar 1.14 Guru sedang berinteraksi dengan anak

C. Keterkaitan Literasi dan STEAM

Melalui pembiasaan STEAM pada aktivitas bermain anak, diharapkan keterampilan-keterampilan yang mereka butuhkan untuk beradaptasi dan menyelesaikan masalah hidupnya nanti berkembang, seperti mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, memprediksi, berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi. Selain guru, orang tua juga dapat mengambil peran dalam proses bermain anak seperti menghadirkan pengalaman STEAM dan menghadirkan proses diskusi dan percakapan STEAM di rumah.

Literasi merupakan pintu gerbang bagi anak untuk dapat memahami lingkungan sekitarnya dan menyampaikan pikiran serta perasaannya kepada lingkungan sekitarnya. Upaya anak dalam memahami hal-hal nyata yang ditemukan sehari-hari di lingkungannya memungkinkan anak untuk mengamati, mengeksplorasi, dan bereksperimen melalui kegiatan bermain yang didukung oleh orang dewasa di sekitarnya, baik guru maupun orang tua. Dukungan guru maupun orang tua dapat diberikan melalui bahasa yang dapat memberi stimulasi kemampuan berpikir kritis pada diri seperti memberi pertanyaan yang melatih keterampilan berpikir aras tinggi anak.

Berikut adalahi tingkatan keterampilan berpikir menurut Taksonomi Bloom

Pertanyaan seperti apa yang dapat menstimulasi setiap tingkatan?

MENGINGAT : pertanyaan yang memicu anak untuk mengulang atau menyebutkan kembali apa yang diobservasi.

Apa yang tadi kamu lihat?

Apa yang tadi kamu lakukan?

MEMAHAMI : pertanyaan yang memicu anak untuk mendeskripsikan, menguraikan, dan menjelaskan.

Seperti apa bentuk....?

Bagaimana cara.....?

MENERAPKAN : pertanyaan yang memicu anak untuk menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menjelaskan sesuatu.

Mengapa ..... dapat melakukan ....?

Bagaimana cara ..... dapat menjadi ....?

MENGANALISIS : pertanyaan yang memicu anak untuk membandingkan, mengelompokkan, membedakan, menduga, dan mengenali perubahan

Coba bandingkan, apa perbedaanya?

Apa yang sama dari ......?

Apa yang kira-kira akan terjadi jika ....?

MENGEVALUASI : pertanyaan yang akan memicu anak untuk memutuskan, menyampaikan pendapat, dan mengkritisi.

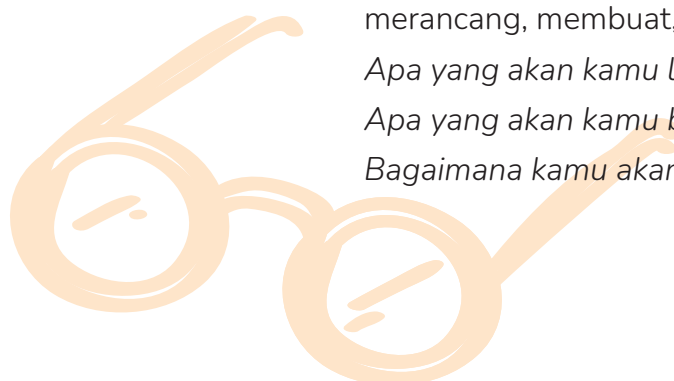
Apa yang membuat ... terjadi?

Bagaimana pendapatmu jika......?

MERANCANG : pertanyaan yang akan memicu anak untuk merencanakan, merancang, membuat, atau menghasilkan sebuah karya.

Apa yang akan kamu lakukan agar ....?

Apa yang akan kamu buat...?

Bagaimana kamu akan melakukannya?

Yuk kita berlatih

Pertanyaan seperti apa yang dapat melengkapi pertanyaan pada setiap tingkatan tersebut

Sumber : TK Bintang Permata (2021)

Gambar 1.15 Guru sedang berdiskusi dengan anak

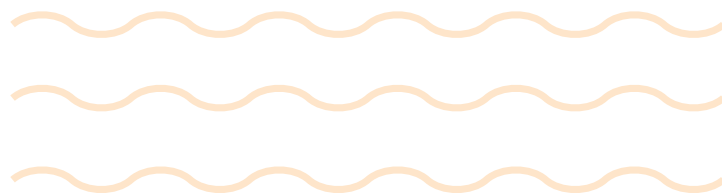
Menghadirkan pertanyaan-pertanyaan dengan tingkatan yang berbeda akan lebih mudah dan bermakna jika kita melakukannya pada kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM.

Apa yang perlu dilakukan guru untuk menghadirkan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM?

- Merancang kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak dan berkonteks budaya lokal.
- Mempersiapkan kegiatan dengan memperkaya lingkungan bermain dengan material yang beragam.
- Memfasilitasi anak melalui pertanyan-pertanyaan yang menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta keinginan untuk bereksplorasi dan eksperimen.
- Melakukan evaluasi terhadap perkembangan anak serta kegiatan yang sudah dilakukan.

Sumber : PAUD Silmi (2021)

Gambar 1.16 Guru sedang membacakan buku cerita kepada anak

Peran guru yang optimal dalam menumbuhkan kemampuan literasi pada anak serta menghadirkannya melalui sebuah kegiatan yang bermakna, dekat dengan kehidupan anak, serta menjawab permasalahan yang dihadapi anak akan melahirkan generasi yang siap menghadapi kehidupan di masa depan.

"Generasi tersebut adalah anak yang menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita. Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen. Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni."

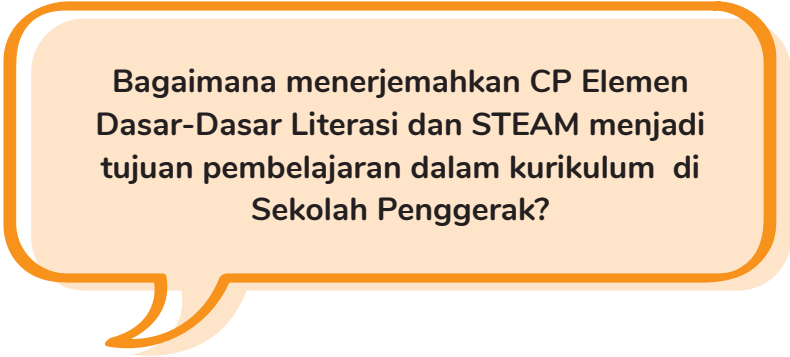
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD
Penulis: Ellysa Aditya Suryawati, Muhammad Akkas
ISBN: 978-602-244-564-7 (jil.1)

Tujuan Pembelajaran untuk Capaian Pembelajaran Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM

BAB 2

A. Capaian Pembelajaran Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM

Capaian Pembelajaran (CP) Elemen Dasar-dasar Literasi dan STEAM berfokus pada pengembangan kemampuan literasi anak dan kemampuan dasar-dasar sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika yang bertujuan membangun kesenangan belajar dan kesiapan mengikuti pendidikan dasar.

Capaian pembelajaran ini merupakan salah satu fondasi awal yang diharapkan dapat tercapai pada akhir fase pondasi anak usia 5 - 6 tahun sehingga cita - cita melahirkan generasi yang berkarakteristik sebagaimana yang digambarkan pada profil pelajar pancasila dapat terwujud. Pelajar Indonesia tersebut adalah generasi pembelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai - nilai pancasila.

Capaian pembelajaran PAUD untuk Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM adalah sebagai berikut.

"Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita. Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen. Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni."

B. Tujuan Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

Bagaimana menerjemahkan CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM menjadi tujuan pembelajaran dalam kurikulum di Sekolah Penggerak?

Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM sebagai capaian yang diharapkan pada akhir fase pondasi anak usia dini usia 5–6 tahun perlu diterjemahkan menjadi tujuan pembelajaran sekolah. Tujuan pembelajaran ini merupakan hasil dari proses menganalisis visi dan misi satuan PAUD, profil pelajar, karakteristik peserta didik, dan karakteristik lokal dan budaya setempat. Proses analisis inilah yang kemudian menjadi dasar penentuan tujuan pembelajaran sekolah.

Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk memastikan CP diterjemahkan secara baik menjadi tujuan pembelajaran dalam kurikulum di sekolah penggerak adalah sebagai berikut.

- Konteks daerah, budaya, dan bahasa lokal;
- Bermain adalah cara anak belajar;
- Dukungan (*Scaffolding*).

Contoh Tujuan Pembelajaran CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

Nama Sekolah : TK Nusantara
Lokasi di Desa Sukamaju

Karakteristik Peserta Didik dan Budaya Setempat

- Sekolah berjarak 5 km dari pusat pemerintahan kecamatan.
- Secara geografis satuan berada di perbukitan dengan kontur tanah berbukit-bukit, menanjak, dan menurun.
- Sumber daya alam yang terdapat di sekitar sekolah adalah sungai, sawah, tanaman keras, tanaman pangan, hewan ternak, dan tambak ikan air tawar.
- Sebagian besar anak-anak diasuh oleh ibu mereka sambil berkumpul dengan tetangga saat ayah pergi bertani atau beternak.
- Orang tua peserta didik sebagian besar kalangan kelas menengah.
- Berdasarkan sudut pandang sosial budaya, penduduknya sebagian besar bermata pencaharian di bidang pertanian dan peternakan.
- Gotong royong menjadi budaya bermasyarakat yang kental.

Visi - Misi Sekolah

Visi : Generasi Sehat, Cerdas, Berakhlak Mulia.

Misi :
- Mewujudkan anak yang sehat secara jasmani dan rohani;
- Mewujudkan anak yang cerdas dan berpikir kritis serta mampu menyelesaikan masalah;
- Mewujudkan anak yang berkarakter dan berakhlak mulia

Tujuan Pembelajaran CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

TK Nusantara

1. Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita.
2. Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.
3. Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca.
4. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen.
5. Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam,lingkungan fisik, dan sosial.
6. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab.
7. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
8. Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antar pola, simbol dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.
9. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.

Sebelum berlanjut, mari kita simak percakapan berikut,

Guru : Saat membaca tujuan pembelajaran saya merasa kok berbeda yah dengan **Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran**, Saya memeriksa ternyata di buku itu ada 13 poin tujuan pembelajaran, sedangkan di buku ini ada 9 poin.

Penulis : Betul Bu, tujuan pembelajaran buku ini berbeda dengan tujuan pembelajaran di **Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran**

Guru : Mengapa bisa berbeda Bu?

Penulis : Karena penentuan tujuan pembelajaran adalah kewenangan setiap satuan PAUD sehingga sekolah perlu menerjemahkan CP Elemen Dasar-dasar Literasi dan STEAM ke bentuk tujuan pembelajaran yang sesuai dengan visi, misi, karakteristik peserta didik dan budaya setempat.

Guru : Baik Bu saya jadi tahu mengapa bisa berbeda. Kemudian, bagaimana cara saya bisa mengetahui bahwa anak menunjukkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran ini Bu?

Penulis : Wah pertanyaan Ibu sesuai dengan pembahasan berikutnya. Mari kita lanjutkan membaca buku ini!

Deskripsi setiap Tujuan Pembelajaran TK Nusantara terkait Elemen Dasar-dasar Literasi dan STEAM adalah sebagai berikut.

1. **Mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita.**

   Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini?

   - **Anak dapat mengenali gambar, tanda, simbol, dan cerita yang ada di sekitarnya dengan menggunakan seluruh indera.**

     Gambar, tanda, simbol, dan cerita secara visual dapat dikenali anak dengan menggunakan indera penglihatan. Tanda, simbol, dan cerita yang berupa suara dan bunyi dapat dikenali anak melalui indera pendengaran. Tanda berupa bau dan aroma dapat dikenali anak dengan indera penciuman. Tanda berupa sentuhan di kulit dapat dikenali dengan menggunakan indera perabanya.

- **Anak juga dapat memahami makna informasi dari gambar, tanda, simbol, dan cerita.**

  Anak menunjukkan respon secara verbal (lisan dan tulisan) dan nonverbal (tindakan dan perilaku) saat memahami informasi dari gambar, tanda, simbol, dan cerita yang telah dikenalinya.

Apa contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran ini ?

- Anak-anak sedang berjalan-jalan di sekitar sekolah bersama guru mereka. Guru menyampaikan bahwa mereka akan menuju sawah setelah melewati sungai. Dari kejauhan terlihat sebuah jembatan. Anak-anak berjalan menuju jembatan itu dan melewatinya. Setelah melewati jembatan, anak-anak mendengar bunyi klakson kendaraan dari arah belakang. Mereka langsung berjalan menepi. Rupanya truk pengangkut sampah lewat dan tiba-tiba tercium aroma busuk. Anak-anak menutup hidung sambil berkata, "Bau sampah *nggak* enak." Sesampainya anak-anak di pinggir sawah, mereka melihat tanaman padi bergerak-gerak tertiup angin yang lumayan kencang. Anak-anak pun merasakan hembusan angin yang cukup kencang menerpa tubuhnya. Seorang anak berbicara kepada gurunya, "Pak Guru, anginnya kencang. Aku merasa dingin. Sepertinya akan turun hujan." Guru lalu bergegas mengajak anak-anak kembali ke sekolah.

Gambar 2.1 Ilustrasi anak-anak berjalan di pematang sawah

- Seorang ibu guru hendak membacakan sebuah buku cerita. Ibu guru tersebut terlebih dulu menunjukkan sampul depan buku cerita dan meminta anak-anak mengamati gambar, tanda, simbol, dan tulisan yang terdapat pada sampul depan. Anak-anak tampak antusias karena ingin segera mengetahui isi cerita dari buku tersebut. Kemudian, ibu guru membacakan buku cerita dengan suara nyaring dan gerak tubuh serta ekspresi yang menarik. Anak-anak asyik menyimak sehingga tidak menyadari bahwa cerita tersebut sudah selesai dibacakan oleh ibu guru. Selanjutnya, ibu guru meminta anak-anak mengenali dan menyebutkan gambar, tanda, simbol, dan tokoh-tokoh dalam cerita. Setelah itu, anak-anak menunjuk gambar, tanda, simbol, dan tokoh-tokoh pada sampul dan halaman-halaman isi buku cerita sambil menceritakan kembali dengan bahasa sederhana.

Gambar 2.2 Ilustrasi Guru sedang membacakan buku cerita di alam

2. Mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan dan tulisan, menggunakan berbagai media, dan membangun percakapan.

Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini?

- **Anak dapat menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan, tulisan kepada orang lain di sekitarnya dan dipahami oleh orang lain.**

  Saat anak memiliki ide, gagasan, pikiran dan perasaan, dia akan berusaha menyampaikannya secara lisan maupun tulisan sesuai dengan tingkat kemampuannya agar dapat dipahami oleh orang lain di sekitarnya.

- **Anak dapat mengekspresikan ide, gagasan, pikiran dan perasaan dalam berbagai karya dan menggunakan berbagai media.**

  Ide, gagasan, pikiran, dan perasaan yang dimiliki anak akan diekspresikannya. Saat anak berinteraksi dengan anak lain atau orang dewasa di sekitarnya, dia mampu untuk memulai percakapan ataupun terlibat dalam percakapan.

Apa contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran ini?

- Doni mendengarkan cerita ayahnya yang baru pulang dari sawah tentang pengalamannya memanen padi. Doni merasa takjub dan terkesan dengan cerita ayahnya. Dia lalu mengambil selembar kertas dan sebuah pensil. Selanjutnya, dia terlihat asyik menggambar sambil bersenandung. Setelah selesai menggambar, dia menunjukkan gambar itu pada ayahnya sambil berkata, “Lihat gambarku. Ini Ayah yang sedang panen padi. Padinya yang dipanen segunung.” Ayah menanggapinya dengan berkata, “Wah, kalau padinya segunung, terus lumbung padinya sebesar apa supaya semua hasil panen bisa tersimpan?” Mendengar pertanyaan ayahnya , Doni menambahkan sesuatu pada gambarnya. Setelah itu, Doni kembali menunjukkan gambarnya kepada ayahnya sambil berkata, “Ayah, ini aku *bikin* lumbung padi yang sangat besar di dekat sawah. Jadi, Ayah *nggak* perlu *capek* angkut padi.“

Gambar 2.3 Ilustrasi anak sedang menunjukkan gambar kepada ayahnya

- Alfi menyimak Pak Guru yang sedang membacakan sebuah buku cerita tentang ikan di sungai. Setelah selesai, Pak Guru bertanya kepada anak-anak, "Siapa yang punya pengalaman menangkap ikan di sungai ?" Alfi mengangkat tangan dan menyampaikan pengalamannya saat menangkap ikan di sungai bersama kakaknya. Dia melihat berbagai macam ikan yang ditangkap kakaknya. Kemudian, Alfi juga bercerita tentang apa yang dilakukan terhadap ikan hasil tangkapan mereka. Alfi berkata bahwa ikan tangkapan mereka dimasak ibu mereka. Setelah bercerita, Pak Guru mengajak anak-anak bermain menggunakan benda-benda yang ada di sekitar sekolah, seperti batu, pelepah kelapa, tempurung kelapa, potongan kayu, daun, sendok, piring plastik, dan lain-lain. Alfi mengajak beberapa temannya untuk bermain masak-masakan. Tak lama kemudian, Alfi dan teman-temannya asyik bermain masak-masakan ikan dengan benda-benda itu. Suara mereka bercakap-cakap selama bermain terdengar riuh rendah.

Gambar 2.4 Ilustrasi anak-anak sedang bermain masak-masakan

3. Menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca

Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini?

- Anak tertarik dan menunjukkan minat terhadap tanda, gambar, simbol, tulisan yang ada di sekitarnya.
- Anak menunjukkan ketertarikan dan minat akan tanda, gambar, simbol dan tulisan yang ditemukan di sekitarnya serta berusaha memahami makna dari tanda, gambar, simbol, dan tulisan tersebut.

- Anak menunjukkan minat terhadap cerita yang bersumber dari berbagai media (buku cerita, majalah, video, cerita radio, dan lain-lain).
- Anak menggunakan seluruh indera dan tubuhnya untuk terlibat dalam kegiatan pramembaca.
- Anak dapat mengenali bunyi dan bentuk dari suatu huruf, mengucapkannya dan menghubungkan dengan benda, orang, dan segala sesuatu di sekitarnya

Apa contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran ini ?

- Siska disuruh oleh ibunya untuk membeli pasta gigi ke warung dekat rumah. Dia diberikan sejumlah uang dan dus kemasan pasta gigi oleh ibunya. Siska mencermati dus kemasan yang dipegangnya dan mengeja huruf-huruf yang terdapat pada kemasan. “Ya, itulah yang harus kamu beli, Nak !” ujar ibunya. Siska pun pergi ke warung. Sesampainya di warung, dia berkata kepada pemilik warung, “Bu...Saya mau beli pasta gigi !” Dia mengeja lagi huruf-huruf pada dus kemasan pasta gigi yang dipegangnya. Selanjutnya, pemilik warung memberikan sebuah pasta gigi dengan kemasan yang sama dengan yang dipegang Siska. Siska mengangguk dan memberikan uang yang dibawanya kepada pemilik warung.

Gambar 2.5 Ilustrasi anak sedang mengamati tulisan pada kemasan pasta gigi

- Martin mendatangi pojok baca di dalam kelasnya. Dia tampak tertarik dengan sebuah buku bersampul gambar kereta api. Dia teringat film kartun yang sering ditontonnya di televisi setiap sore. Tokoh-tokoh dalam film kartun itu adalah kereta api. Martin membuka setiap lembar halaman buku cerita itu dengan penuh perhatian. Jari mungilnya menunjuk pada gambar-gambar dan kata-kata yang terdapat pada buku sambil berbicara sendiri. Martin seolah-olah sedang membaca buku cerita yang dipegangnya.

Gambar 2.6 Ilustrasi anak sedang membaca di pojok baca

4. **Menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen.**

Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini?

- **Anak mengobservasi objek atau lingkungan sekitarnya.**

  Anak mendapatkan informasi seperti bentuk, warna, aroma, bunyi, tekstur dan rasa saat melakukan observasi menggunakan lima indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga, kulit, dan lidah) dengan melihat, mencium, mendengar, meraba, dan mengecap.

- **Anak mengeksplorasi objek atau lingkungan sekitarnya.**

  Anak mendapatkan informasi tentang sebuah objek atau lingkungannya melalui kegiatan gerakan manipulatif seperti menumpuk, membanting, meremas, melempar, dan lain - lain.

- **Anak melakukan uji coba dengan berbagai cara.**

  Saat anak memiliki rasa ingin tahu terhadap satu hal, anak akan bereksplorasi dengan memprediksi terlebih dahulu apa yang akan terjadi. Selanjutnya, anak akan menguji prediksinya dengan melakukan uji coba berulang kali dengan berbagai cara, lalu mengamati hasilnya.

Apa contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran ini?

- Yaya dan Bima sedang bermain di luar kelas. Saat itu, Yaya melihat rumput yang bergerak. Selain itu, dia juga melihat daun pada pepohonan di sekitarnya bergerak. Saat bermain kembali, Yaya mendengar suara. Dia mengamati sekelilingnya, lalu berkata, "Ternyata, suaranya berasal dari daun-daun yang bergerak." Selanjutnya, Yaya merasakan angin yang menerpa kulitnya. Dia juga melihat bajunya yang bergerak karena tiupan angin. Sementara itu, Bima mengambil sebuah botol lalu meletakkannya di tanah kemudian berkata "Wah, botolnya juga bergerak."

Gambar 2.7 Ilustrasi anak sedang mengamati rumput di luar sekolah

- Ridho mengamati lingkungan sekitarnya, lalu melihat kupu-kupu yang hinggap di sekuntum bunga. Ridho mengamati bentuk, warna, dan bagian-bagian tubuh kupu-kupu. Setelah itu, Ridho masuk ke dalam rumah lalu menghampiri Ibunya. "Bu, Ridho melihat kupu-kupu di luar. Ridho ingin menggambar kupu-kupu itu, Bu," kata Ridho. Ibu Ridho kemudian mengizinkan Ridho untuk menggambar kupu-kupu. Ridho mulai menggambar kupu-kupu yang dilihatnya. Ridho memakai berbagai alat tulis yang tersedia di rumahnya, yaitu pensil, bolpoin, spidol warna, dan krayon. Selanjutnya, Ridho mengamati perbedaan gambar yang dibuatnya. Dia berkata, "Sepertinya aku akan menggunakan spidol warna saja untuk menggambar kupu-kupu".

Gambar 2.8 Ilustrasi anak sedang mengamati kupu - kupu

5. **Mengenal, mengembangkan sikap peduli serta tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial.**

   Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini?

   - **Anak mengetahui peraturan di lingkungannya.**

     Sikap peduli anak terhadap lingkungan dapat dikembangkan dengan mengenalkan anak terlebih dahulu terhadap peraturan di lingkungannya, seperti di sekolah dan di rumah. Anak juga perlu mengetahui perilaku yang baik buruk, benar salah, dan sopan-tidak sopan.

   - **Anak sadar akan apa yang dilakukannya.**

     Saat bertindak, anak mengetahui dan mengerti apa yang dilakukan dan akibatnya terhadap lingkungan alam, fisik, dan lingkungan sosialnya.

   - **Anak memiliki sikap peduli dan tanggung jawab.**

     Anak menunjukkan perilaku yang berperan dalam lingkungan fisik seperti benda-benda di sekitarnya (air, udara, laut, tanah, dll) dan lingkungan sosial tempat anak tumbuh (sekolah, rumah, dan sekitar rumah). Anak juga menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab, seperti membuang sampah pada tempatnya, membawa tas belanja, membantu teman dan keluarga, dan memperlakukan hewan dengan baik.

Apa contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran ini ?

- Dian sedang membolak-balik lembaran buku saat melihat Yaya sedang memindahkan balok-balok yang ada di lemari ke lantai. Dian merasa tertarik untuk bermain dengan balok-balok kayu itu. Kemudian, Dian menutup bukunya, lalu mengembalikannya ke rak buku. Dia berjalan menuju Yaya yang sedang bermain memindahkan balok-balok kayu itu. Dian kemudian bertanya "Yaya, aku boleh bermain bersamamu?" Yaya mengangguk. Mereka kemudian bermain bersama. Setelah selesai, mereka membereskan kembali balok-balok kayu tersebut.

Gambar 2.9 Ilustrasi anak sedang membereskan balok-balok kayu

- Lia membawa bekal sebuah pisang ke sekolah. Sesudah selesai memakan pisang, Lia keluar kelas untuk membuang kulit pisang di tempat sampah. Saat kembali ke kelas, Lia melihat sebuah gelas plastik kosong di meja Doni. Lia kemudian bertanya kepada Doni, "Gelas plastik ini boleh buat aku, Don?" Doni mengangguk, lalu bertanya, "Untuk apa Lia?". Lia berkata bahwa dia ingin menanam tanaman di gelas itu. Saat ibu guru mendengar percakapan ini, dia bertanya, "Kamu ingin menanam apa, Lia? Lia menjawab, "Saya ingin menanam jagung di gelas ini, Bu. Saya punya biji jagung di rumah".

Gambar 2.10 Ilustrasi membuang sampah ke tempat sampah

6. **Menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab.**

Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini?

- **Anak mengenal teknologi yang ada di lingkungan sekitarnya.**

  Anak mengetahui nama dan fungsi teknologi yang tersedia di lingkungan sekitarnya, seperti pensil dan fungsinya sebagai alat tulis.

- **Anak mampu menggunakan teknologi yang ada di lingkungan sekitarnya.**

  Anak mampu menggunakan teknologi sesuai dengan fungsinya, seperti menggunakan pensil untuk menulis, gunting untuk memotong, sikat gigi untuk membersihkan gigi, dan lain-lain.

- **Anak mampu merancang teknologi.**

  Selain menggunakan teknologi yang tersedia di lingkungan sekitarnya, anak juga mampu menciptakan teknologi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, seperti menggunakan kursi untuk naik ke tempat yang lebih tinggi, pulpen untuk membuat lubang, membuat bidang miring untuk menggelindingkan benda, dan lain-lain.

- **Anak menggunakan dan membuat teknologi dengan penuh tanggung jawab.**

  Anak sadar dan mengerti konsekuensi saat menggunakan atau membuat teknologi sehingga tidak membahayakan dirinya, orang lain, dan lingkungan sekitarnya.

Apa contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran ini ?

- Saat sampai di rumah, Lia menunjukkan gelas plastik yang dibawa dari sekolah kepada ayahnya. Dia lalu bercakap-cakap dengan ayahnya

Lia	: Ayah, aku mau menanam jagung di gelas ini.
Ayah	: Boleh Lia, gelas ini akan jadi tempat jagungnya tumbuh ya, seperti pot bunga mama.
Lia	: Betul, Ayah
Ayah	: Yuk, kita lihat. Gelas ini sudah bisa jadi pot untuk tanamanmu atau belum, ya? Coba kamu perhatikan, apa perbedaan gelas ini dengan pot mama?
Lia	: Ada Ayah. Gelas ini tidak ada lubangnya seperti pot mama.
Ayah	: Benar, Lia. Kita harus membuat lubang dulu di bagian bawah gelas ini. Bagaimana caranya ya, Lia?

Lia kemudian mengambil gunting, lalu mencoba membuat lubang pada gelas plastik itu. Dia kesulitan membuat lubang itu sehingga meminta bantuan ayahnya.

Gambar 2.11 Ilustrasi anak sedang menggunakan gunting

- Bima melihat ada sesuatu di kaca rumahnya. Oleh karena posisi kaca tersebut cukup tinggi, Bima tidak dapat melihat dengan jelas objek yang ada di kaca rumahnya. Bima kemudian mencari cara untuk dapat melihat objek itu lebih dekat. Setelah merenung beberapa saat, Bima masuk ke dalam rumah, lalu keluar dengan membawa sebuah kursi kecil. Bima meletakkan kursi kecil tersebut di depan kursi besar di samping kaca. Bima kemudian naik ke atas kursi kecil, lalu mencoba naik ke kursi yang lebih besar. Setelah mencoba beberapa kali, Bima berhasil naik ke kursi besar sehingga dapat melihat objek di kaca tersebut.

Gambar 2.12 Ilustrasi anak yang sedang mencoba naik ke kursi

7. Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini?

- **Anak mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi.**

  Sebelum menjadikan sebuah informasi sebagai pengetahuan baru, anak perlu mempertanyakan informasi yang didapatkannya dengan aktif bertanya kepada diri sendiri atau orang lain di lingkungan sekitar untuk menjawab rasa ingin tahunya. Anak mempertimbangkan apakah informasi tersebut benar atau salah dan nyata atau tidak nyata. Contohnya, saat anak ditunjukkan gambar yang salah, anak dapat mengetahui bahwa gambar tersebut salah.

- **Anak memahami alasan mengapa sesuatu terjadi.**

  Anak sering mengalami kejadian yang berhubungan dengan konsep sebab-akibat dalam kehidupan sehari-hari. Mengenali kejadian tersebut merupakan kemampuan dasar berpikir kritis pada anak, seperti daun bergerak karena angin, baju jadi basah saat terkena air, benda berguling karena bidang miring, dan benda berbunyi saat terbentur dengan benda lain.

- **Anak memberikan ide atau gagasan baru**

  Melalui pengetahuan atau pengalaman yang dimilikinya, anak mampu memberikan ide atau gagasan dalam konteks yang baru, lalu diwujudkan dalam bentuk yang nyata.

- **Anak mampu bekerja sama dengan teman**

  Saat beraktivitas bersama orang lain seperti teman, anak dapat bekerja sama dengan baik, seperti dapat berbagi, menyesuaikan diri, menghargai orang lain, berkomunikasi dengan baik, dan memiliki inisiatif saat bekerja bersama.

Apa contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran ini ?

- Setelah menggambar kupu-kupu yang dilihatnya di rumah, keesokan harinya Ridho membawa gambarnya ke sekolah, lalu menunjukkannya kepada guru. Ridho kemudian menceritakan pengalamannya bertemu kupu-kupu kepada gurunya.

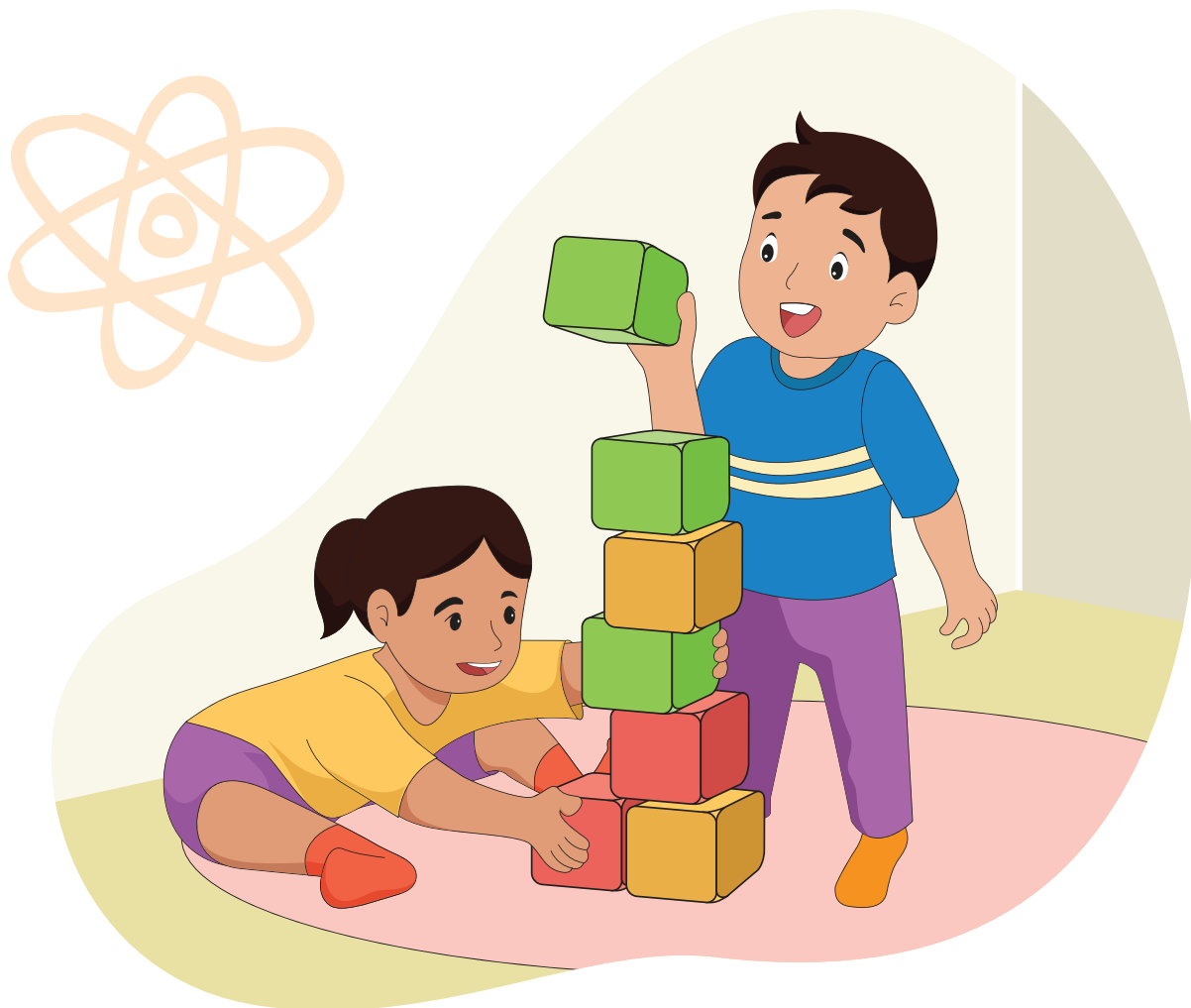
Guru	: Wah seru sekali ceritamu, Ridho. Ibu jadi penasaran nih, apa saja yang kamu lihat pada kupu-kupu itu, Ridho?
Ridho	: Warnanya, Bu. Kupu -kupu itu berwarna merah dan hitam. Terus, kupu-kupu itu punya sayap. Kupu-kupu juga suka ada dibunga mama. Terus, kupu-kupu itu terbang ke bunga yang lain.
Guru	: Mengapa kupu-kupu itu bisa terbang?
Sasa	: Karena ada sayapnya, Bu Guru. Waktu terbang, dia gerak-gerakkan sayapnya cepat sekali
Guru	: Oh ya? Coba, gerakan sayapnya bagaimana ya?
Ridho	: Begini, Bu.

Ridho kemudian menirukan gerakan kepakan sayap kupu-kupu dengan kedua tangannya.

Gambar 2.13 Ilustrasi anak sedang mengamati kupu - kupu

- Saat Dian dan Yaya sedang bermain dengan balok balok kayu, ibu guru menghampiri mereka.

Ibu Guru	: Kalian sedang apa?
Dian	: Kami sedang membuat bangunan, Bu Guru
Ibu Guru	: Mau membuat bangunan apa?
Yaya	: Bangunan yang tinggi, Bu Guru.
Ibu Guru	: Oh begitu. Ibu lihat beberapa kali baloknya jatuh. Coba, bagaimana caranya ya supaya baloknya tidak mudah jatuh?

Yaya kemudian mengambil balok dengan ukuran yang lebih besar dari rak, lalu mulai menyusun balok tersebut bersama-sama.

Gambar 2.14 Ilustrasi anak sedang menyusun balok kayu menjadi sebuah menara

8. **Mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.**

Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini?

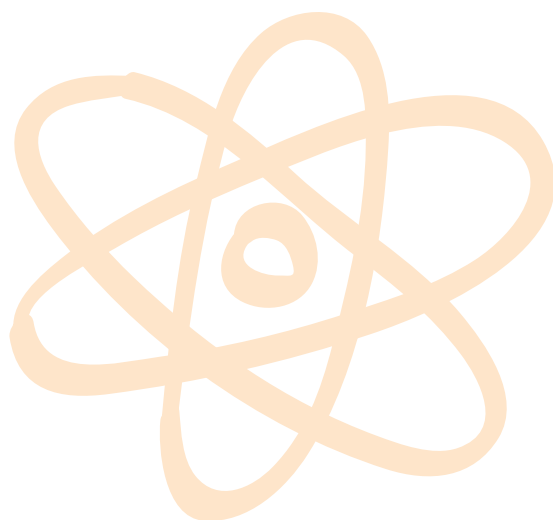
- **Anak mengenali pola, simbol, dan data yang diamati.**

  Saat anak mengamati lingkungan sekitarnya, anak mampu mengenali simbol yang ditemukan, seperti angka, huruf, bentuk, dan gambar. Anak juga mampu mengenali pola yang ditemukan, seperti pola bilangan, gambar, bentuk, gerakan, bunyi, warna, dan ukuran. Semua hasil pengamatan anak tersebut merupakan sebuah informasi yang dapat digunakan.

- **Anak mengetahui dan memahami pola, simbol, dan data yang diamati.**

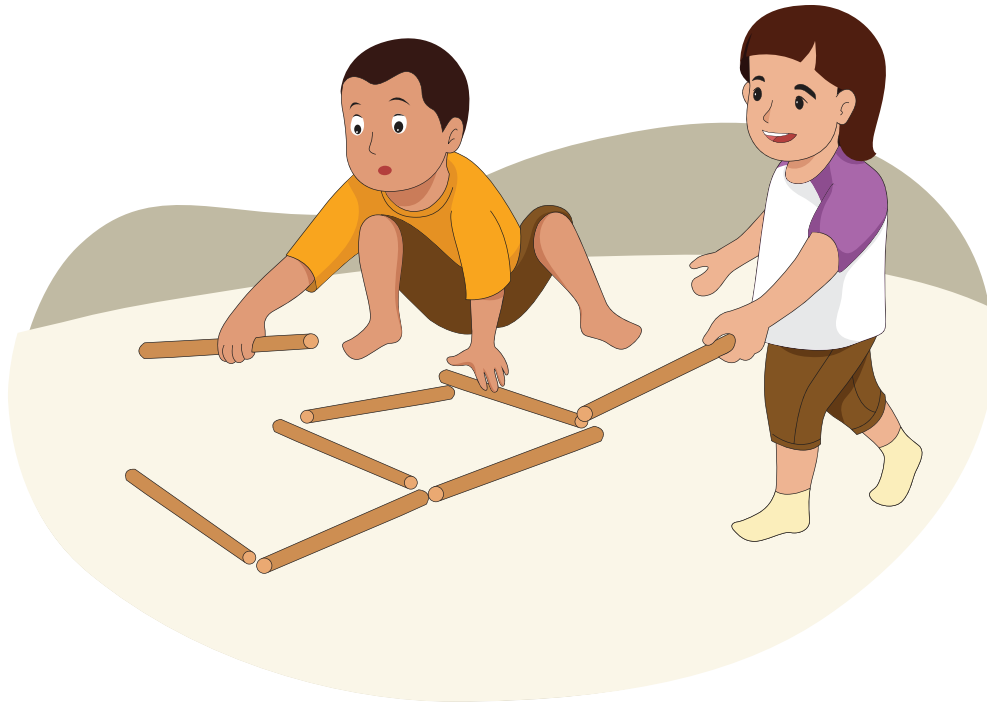
  Anak memahami pola, simbol, dan data saat anak telah mampu menjelaskan makna dari pola, simbol, dan data tersebut serta menggunakannya dengan tepat. Anak memahami arti simbol huruf yang mewakili sebuah bunyi, angka yang mewakili sebuah bilangan, dan gambar atau bentuk yang mewakili objek tertentu. Anak mampu mengikuti pola gerakan menari, menyusun benda dengan susunan dari yang terbesar, dan mampu melengkapi pola gambar yang kurang.

- **Anak mampu untuk menjadikan pola, simbol, dan data sebagai sumber pengetahuan untuk memecahkan masalahnya di dalam kehidupan sehari–hari.**

  Semua simbol, pola, dan data yang diamati anak merupakan sumber pengetahuan atau informasi untuk memecahkan masalah, seperti anak mampu menjelaskan jumlah saudara yang dimilikinya dengan menulis sebuah angka, anak dapat mengikuti gerakan tepuk tangan, dan anak mampu membunyikan huruf yang ditemukannya.

Apa contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran ini ?

- Bima pertama kali diantar oleh ayahnya ke sekolah karena ibunya sedang menjaga adik Bima yang sedang sakit. Ayah bertanya kepada Bima,"Bima, di mana tempat parkir motor?" Bima menjawab, "Di situ Ayah, yang ada huruf P." Setelah ayahnya memarkir motor, ayahnya mengantar Bima ke kelas. Ayah Bima bertanya kembali, "Kelas Bima di mana?" Bima menjawab, "Kelas Bima di *situ* ayah, di kelas yang ada gambar bunga dan angka-angkanya."

Gambar 2.15 Ilustrasi anak sedang menunjukkan tanda parkir

- Bima dan Lisa bermain bersama di tengah ruang kelas dengan tongkat-tongkat kayu yang ada di kelas. Oleh karena ruangan kelas luas, Lisa dan Bima bekerja sama menyusun tongkat-tongkat tersebut di lantai. Pak Guru yang melihat aktivitas Bima dan Lisa kemudian bertanya, "Apa yang sedang kalian lakukan?". Bima menjawab, "Kami sedang menyusun tongkat-tongkat ini, Pak Guru." Pak Guru kemudian bertanya kembali, "Wah, bagus sekali bentuknya. Itu bentuk apa, ya?" Bima dan Lisa berpikir sejenak, kemudian mereka menjawab bersama-sama, "Persegi. Pak Guru. " Bima dan Lisa melanjutkan permainannya kembali. Mereka membuat beberapa persegi karena tongkat kayu yang tersedia cukup banyak. Saat Bima menghitung jumlah persegi yang dibuatnya bersama Lisa, ternyata ada 4 buah. Bima kemudian mengajak Lisa untuk melompat seperti kelinci pada rangkaian persegi yang mereka buat.

Gambar 2.16 Ilustrasi anak sedang menyusun tongkat kayu

9. **Mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikan karya seni, dan mengapresiasi karya seni.**

- **Anak mengenal berbagai aktivitas seni**

  Anak mampu melakukan aktivitas yang mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dengan mengenal bentuk-bentuk seni, seperti lagu anak atau lagu daerah, permainan tradisional anak, tarian daerah, drama musikal, lukisan, patung, permainan alat musik konvensional, dan sebagainya.

- **Anak berekspresi dengan berbagai aktivitas seni**

  Anak dapat mengekspresikan kreativitas dan imajinasi melalui sebuah karya seperti lagu, tarian, gambar, lukisan, drama, musik, atau karya tertentu. Anak dapat melakukan aktivitas, seperti menyanyikan lagu anak sambil bergerak mengikuti irama lagu, menghasilkan bunyi, bermain peran, mewarnai gambar, melukis bentuk, membuat bentuk dengan plastisin, dan lain-lain.

- **Anak mengapresiasi karya seni**

  Anak mampu memberi apresiasi pada karya seni dengan melihat, mempelajari seni, serta menyampaikan perasaan terhadap sebuah karya seni. Contohnya adalah bertepuk tangan saat selesai menyaksikan pertunjukan seni, mengunjungi pameran seni, mengunjungi pagelaran musik daerah, dan aktivitas-aktivitas lain yang berkaitan dengan seni.

Contoh kejadian munculnya tujuan pembelajaran Capaian Pembelajaran

- Setelah selesai membantu Lia membuat lubang pada gelas plastiknya, ayah Lia kemudian bertanya, “Lia, bagaimana cara membuat gelas ini terlihat cantik seperti pot bunga mama?” Mendengar pertanyaan ayahnya, Lia kemudian bergegas mengambil alat tulis dan alat gambarnya. Saat mencoba menghias menggunakan alat tulis dan gambarnya, ternyata itu tidak berhasil. Ayah Lia kemudian bertanya lagi, “Kamu ada cara lain untuk menghias gelas plastik ini?” Lia kemudian menyampaikan idenya untuk menggunakan kertas yang digambar, lalu ditempel di gelas plastik itu. Dia bertanya kepada ayahnya, “Ayah, bagaimana caranya ya supaya kertas ini bisa menempel pada gelas plastik?”

Gambar 2.17 Ilustrasi anak sedang menghias gelas plastik

- Saat Bima pergi ke pasar bersama ayahnya, Bima melihat beberapa orang yang sedang memainkan alat musik. Bima mendengar bunyi yang dihasilkan dari alat musik yang dimainkan itu. Dia lalu bertanya kepada ayahnya, "Ayah, itu apa?" Ayah Bima kemudian menjelaskan bahwa itu adalah alat musik angklung yang berasal dari Jawa Barat. "Bunyinya bagus, Ayah," kata Bima. Bima dengan penuh minat menyaksikan pertunjukan angklung tersebut. Alunan nada yang didengar Bima membuatnya menggerakkan badan ke kanan dan ke kiri.

Gambar 2.18 Ilustrasi anak sedang mengamati orang yang memainkan angklung

C. Tujuan Kegiatan

Setelah menetapkan tujuan pembelajaran setiap elemen CP, Satuan PAUD kemudian perlu menyusun tujuan kegiatan yang paling dibutuhkan sesuai konteks di kelas dan sesuai usia perkembangan anak.

Contoh Tujuan Kegiatan Kelas B TK Nusantara

Gambaran secara umum Peserta Didik di Kelas B TK Nusantara adalah mereka sudah mengenal agama yang dianutnya dan memahami mengenai keberagaman agama. Mereka juga selalu antusias melakukan kegiatan fisik, memiliki hubungan sosial yang sehat dengan teman sebaya, senang menggunakan bahasa daerah dalam keseharian, mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki kepedulian terhadap lingkungan alam, dan senang bekerja sama. Berdasarkan hal tersebut, tujuan kegiatan pada topik Lingkungan Sekolah yang dibuat oleh Guru Kelas B TK Nusantara adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tujuan Kegiatan Kelas B TK Nusantara

Topik Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Tujuan Kegiatan
Lingkungan Sekolah	• Mengenali kewajiban agama yang dianut. • Mempraktikkan kewajiban agama yang dianut. • Mengenali perintah agama untuk memelihara alam. • Mengenal keberagaman agama dan kepercayaan orang lain. • Menghargai agama dan kepercayaan orang lain. • Menjaga kebersihan diri. • Menunjukkan sikap positif dalam berbagai kegiatan fisik. • Berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik.	

Topik Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Tujuan Kegiatan
Lingkungan Sekolah	• Menunjukkan perilaku makan bergizi. • Menjaga keselamatan diri. • Mengenali emosi diri. • Mengekspresikan emosi diri. • Mengelola emosi diri. • Membangun hubungan sosial secara sehat. • Menunjukkan perasaan bangga terhadap latar belakang budayanya dan jati dirinya. • Mengenali karakteristik anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. • **Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita.** • **Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.** • **Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca.** • **Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen.** • **Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam,lingkungan fisik, dan sosial.** • **Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab.** • **Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.** • **Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antar pola, simbol dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.** • **Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.**	• Menjaga kebersihan lingkungan alam. • Beraktivitas fisik di alam sekitar sekolah. • Mengenal emosi senang dan jijik. • **Mengenal keaksaraan awal.** • **Mengamati lingkungan alam di sekitar sekolah.** • **Mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar sekolah.** • **Melakukan uji coba terhadap bahan alam yang ada di sekitar sekolah.**

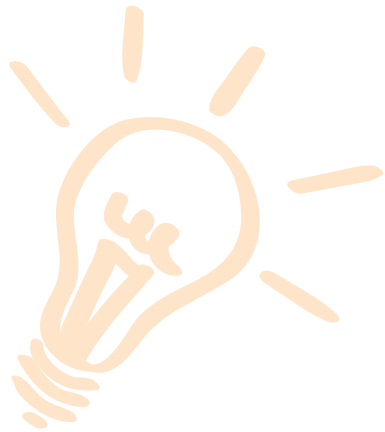
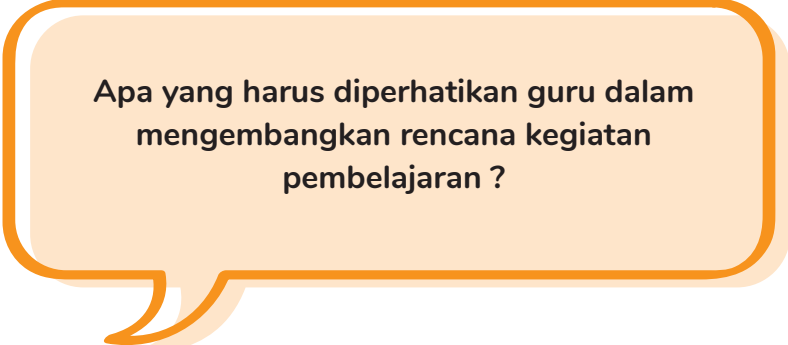
Keterangan : Tulisan berwarna jingga adalah Tujuan yang terkait CP Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM

Bagaimana cara mencapai
tujuan kegiatan itu?

Hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru untuk dapat mencapai tujuan kegiatan yang ditetapkan, khususnya berkaitan dengan elemen dasar-dasar literasi dan STEAM adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan rencana kegiatan pembelajaran yang bermuatan Literasi dan STEAM (BAB 3).
2. Pengelolaan lingkungan dan kegiatan Pembelajaran yang bermuatan Literasi dan STEAM (BAB 4).
3. Asesmen (BAB 5).

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD
Penulis: Ellysa Aditya Suryawati, Muhammad Akkas
ISBN: 978-602-244-564-7 (jil.1)

Pengembangan Rencana Kegiatan Pembelajaran yang Bermuatan Literasi dan STEAM

BAB 3

Literasi merupakan pintu gerbang bagi anak untuk dapat memahami lingkungan sekitarnya dan menyampaikan pikiran serta perasaannya kepada lingkungan sekitarnya. Menurut Siantajani (2019), upaya anak dalam memahami hal-hal nyata yang ditemukan sehari-hari di lingkungannya memungkinkan anak untuk mengamati, mengeksplorasi, dan bereksperimen dengan bermain yang didukung oleh orang dewasa di sekitarnya (guru maupun orang tua). Dukungan guru maupun orang tua melalui bahasa yang tepat dapat memberikan stimulasi kemampuan berpikir kritis pada diri anak. Cara menghadirkan stimulus tersebut dapat dilakukan dengan memberikan sebuah kegiatan yang mengintegrasikan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Math).

A. Pengembangan Rencana Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan bermain anak usia dini yang yang bermuatan Literasi dan STEAM setiap hari dapat dilakukan dengan merancang kegiatan mingguan atau harian yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Selain itu, kegiatan juga sebaiknya berkonteks budaya lokal. Guru menjadikan kegiatan yang bermuatan literasi sebagai awal dari pengembangan rencana kegiatan yang mengintegrasikan STEAM.

Apa yang harus diperhatikan guru dalam mengembangkan rencana kegiatan pembelajaran ?

Mengembangkan kegiatan mingguan atau harian dapat dilakukan dengan melihat tujuan pembelajaran yang kemudian dibuat ke dalam tujuan kegiatan sesuai dengan kebutuhan konteks kelas dan usia perkembangan anak. Konteks kelas adalah gambaran umum anak didik yang meliputi usia, latar belakang, perkembangan anak secara umum, dan minat anak. Apabila mengacu kepada hal tersebut, kemungkinan akan muncul tujuan kegiatan yang berbeda pada setiap kelas.

Yuk, kita amati diskusi antara penulis dan guru berikut!

Guru : Bagaimana cara saya mengetahui minat anak, Bu?

Penulis : Guru dapat mengetahui minat anak dengan mengamati apa yang sedang dilakukan anak, cara anak berinteraksi, dan celotehan anak yang biasanya terjadi saat kegiatan berlangsung, seperti kegiatan main, diskusi, membacakan cerita, atau beraktivitas di lingkungan sekitar.

Guru : Kalau begitu, harus ada kegiatan dulu ya, Bu?

Penulis : Betul sekali, Bu. Untuk mengetahui minat anak, harus ada aktivitas yang dilakukan bersama anak.

Guru : Bagaimana dengan hari pertama masuk sekolah, Bu? Kan, kita belum pernah melakukan aktivitas bersama.

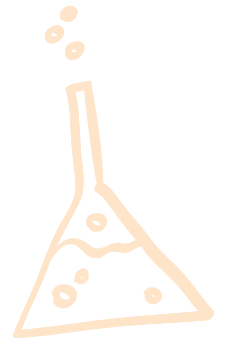
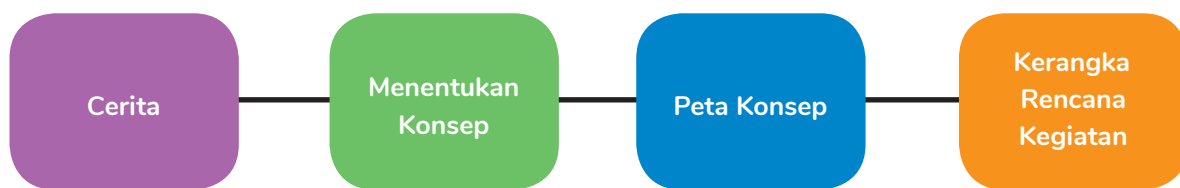
Penulis : Iya, betul, Bu. Pada kegiatan di hari pertama sekolah, guru dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan topik bulan tersebut yang memberi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi. Dengan demikian, Ibu bisa mendapatkan banyak informasi dari aktivitas tersebut. Contoh topik lingkungan sekolah, kegiatannya mengajak anak berkeliling sekolah

Guru : Baik, Bu. Jadi, jika pada bulan selanjutnya topiknya berbeda, saya bisa melakukan hal yang sama, ya, Bu? Misalnya topiknya festival buah, berarti saya bisa mengajak mereka untuk mengamati pohon buah atau mengamati berbagai jenis buah yang ada di lingkungannya.

Penulis : Bisa, Bu. Hal itu dapat dilakukan untuk memulai topik selanjutnya. Namun, Ibu perlu memperhatikan bahwa topik selanjutnya sudah sesuai dengan minat anak yang diamati pada kegiatan sebelumnya. Jika topiknya perlu diubah, Ibu dapat mengubahnya.

Guru : Iya, Bu. Saya jadi ingat, dalam buku **Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran** dituliskan bahwa kita bisa mengubah rencana mingguan jika minat anak tidak sesuai dengan rancangan yang kita buat sebelumnya. Jadi, untuk topik setiap bulan harusnya lebih fleksibel lagi, yaitu dapat diubah sesuai dengan ketertarikan atau minat anak, hehehe

Penulis : Betul, Bu :)

Jika minat anak sudah diketahui, bagaimana cara mengembangkannya menjadi kegiatan pembelajaran?

Berikut adalah alur pengembangan rencana kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM.

Ada 4 tahap yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan sebuah rencana kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM, yaitu

- menentukan cerita oleh guru ataupun anak;
- menemukan konsep dalam cerita;
- membuat peta konsep yang ditemukan dalam cerita;
- membuat rencana kegiatan yang berdasarkan peta konsep dan terkait dengan Literasi (L) dan STEAM.

1. Cerita sebagai inspirasi kegiatan bermain

Cerita yang dihadirkan pada awal kegiatan pembelajaran dapat dijadikan inspirasi dalam pengembangan rencana kegiatan bermain anak. Kegiatan yang menghadirkan cerita akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual serta membantu anak untuk memahami kegiatan yang akan dilakukannya. Cerita dapat bersumber dari pengalaman anak, gambar, buku cerita, video, lagu, dan musik. Pemilihan cerita mempertimbangkan ketertarikan dan minat anak terhadap sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Contoh 1

Anak tertarik dengan batu yang mereka lihat dan temukan saat berjalan-jalan di pinggir sungai bersama guru mereka. Anak-anak mengambil dan mengumpulkan batu-batu itu, lalu membawanya ke sekolah. Sesampainya di sekolah, anak-anak

menceritakan pengalaman saat jalan-jalan di pinggir sungai. “Pak Guru, ada macam-macam batu di pinggir sungai. Ada yang warna coklat, hitam, abu-abu. Bentuknya macam-macam.” Mereka dengan antusias menunjukkan batu-batu yang mereka temukan. Guru menangkap ketertarikan anak terhadap batu-batu tersebut, kemudian menjadikannya bahan untuk kegiatan bermain. Guru lalu mengarang cerita tentang “Batu Tersenyum”. Guru menggunakan batu-batu sebagai media bercerita. Batu-batu tersebut dilukisnya sesuai tokoh dalam cerita yang dibuatnya. Kegiatan-kegiatan bermain yang dilaksanakan dalam pembelajaran juga berkaitan dengan batu.

Gambar 3.1 Ilustrasi anak-anak sedang mengambil batu di sungai

Contoh 2

Guru menyediakan beberapa buku cerita. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk memilih buku cerita yang diminati. Saat pemilihan buku cerita, muncul minat anak yang berbeda-beda. Guru melakukan diskusi dengan melibatkan anak-anak dalam pemilihan cerita. Proses diskusi ini akan mendorong anak-anak untuk membuat kesepakatan bersama atas judul cerita yang dipilih. Setelah melalui proses diskusi, akhirnya disepakati bahwa buku cerita yang dipilih berjudul *Batu dan Bambu*. Guru lalu mengembangkan kegiatan bermain terinspirasi dari isi cerita *Batu dan Bambu*.

Berikut beberapa sumber cerita yang dapat digunakan untuk bercerita.

Contoh sumber cerita dengan topik batu

- Buku Cerita

Contoh : Buku Cerita *Batu dan Bambu* karya Yuliati Siantajani

Guru dapat membacakan buku ini di depan anak-anak dan mengajak anak-anak mengamati isi cerita buku

Sumber : Sarang Seratus Aksara (2021)

Gambar 3.2 Sampul depan buku cerita *Batu dan Bambu*

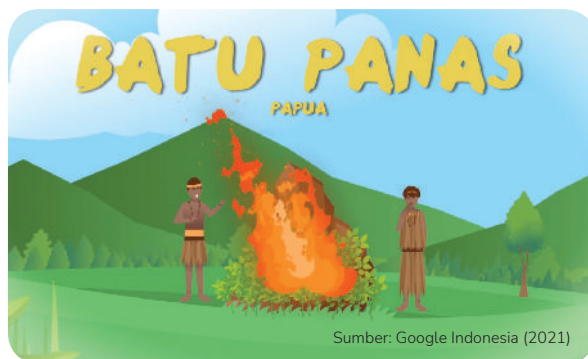
Selain menggunakan buku yang tersedia di sekolah, guru juga dapat menggunakan buku-buku digital atau membuat buku cerita sendiri menggunakan beberapa gambar yang dibuat sendiri di atas kertas.

Berikut adalah tautan video pembacaan buku cerita *Batu dan Bambu.*

Tautan Video : https://www.youtube.com/watch?v=MkHi5N5sZVM&t=326s

- Video

Contoh : Cerita *Batu Panas di Papua*

Guru dapat menampilkan video cerita batu panas, serta mengajak anak untuk menyimak isi cerita di dalam video

Sumber: Google Indonesia (2021)
Gambar 3.3 Cuplikan Video Batu Panas Papua

Tautan Video : https://www.youtube.com/watch?v=CmK9jWMb5Pk

- **Gambar atau Foto**

Contoh : Kumpulan foto batu di berbagai tempat

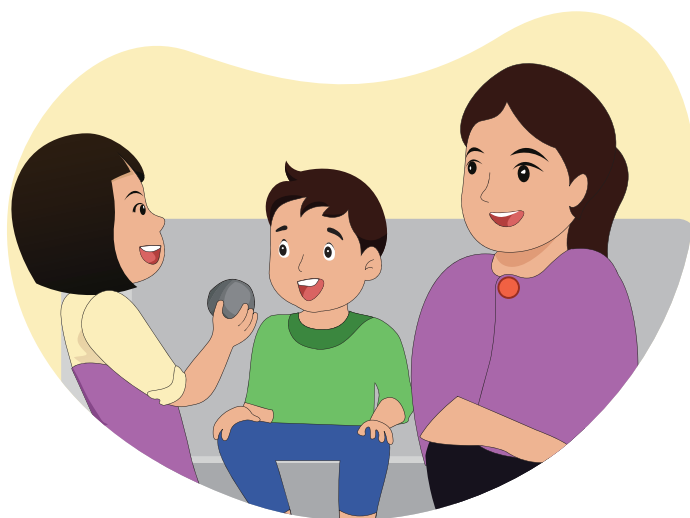
Guru dapat mengembangkan sebuah cerita dari kumpulan gambar-gambar yang ditunjukkan kepada anak

Gambar 3.4 Batu di pinggir Pantai Ampana

Gambar 3.5 Batu di sungai

Selain menggunakan foto yang terdapat di internet, guru juga dapat menggunakan foto yang bersumber dari artikel, majalah, surat kabar, atau foto hasil sendiri.

- **Pengalaman Anak**

Saat guru menangkap ketertarikan anak terhadap batu-batu yang ditemukan, guru dapat menjadikan pengalaman ini menjadi sumber cerita dengan meminta anak untuk menceritakan pengalamannya saat menemukan batu dan menceritakan batu yang ditemukannya.

Gambar 3.6 Ilustrasi anak sedang bercerita

2. Menemukan konsep dalam cerita

Kegiatan bercerita memunculkan konsep-konsep yang dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan rencana kegiatan. Konsep-konsep tersebut dapat diamati dari cerita yang disampaikan atau media yang digunakan, seperti foto, gambar, dan video.

Berikut adalah panduan dalam menemukan konsep dari sumber cerita yang digunakan.

- Buku Cerita

Sumber : Sarang Seratus Aksara (2021)

Gambar 3.7 Salah satu halaman buku Batu dan Bambu

“Aduuuuh... !” teriak Bambu kesakitan terhimpit oleh Batu. “Maafkan aku, Bambu... Aku tidak sengaja. Aku ingin berguling dengan pelan, tetapi jalan ini miring. Aku sulit menghentikan lariku,” pinta Batu kepada Bambu.

Konsep yang ditemukan dalam salah satu halaman buku cerita Batu dan Bambu adalah sebagai berikut.

→ konsep posisi di antara dua benda ditandai dengan penggunaan kata *terhimpit :*

→ konsep gerakan yang disebabkan bentuk bulat panjang ditandai dengan penggunaan kata *berguling :*

→ konsep kecepatan ditandai dengan penggunaan kata *pelan :*

→ konsep bidang miring ditandai dengan penggunaan gabungan kata *jalan miring :*

→ konsep mengurangi kecepatan ditandai dengan penggunaan gabungan kata *menghentikan lari :*

- Video

Contoh : Cerita *Batu Panas di Papua*

Sumber: Google Indonesia (2021)

Gambar 3.8 Cuplikan Video Batu Panas Papua

Cuplikan video menit 2.25 - 2.30

Pada bagian ini, Irimiami (suami) duduk bersandar ke batang pohon, sedangkan Isoray (Istri) duduk di atas sebuah batu. Ketika mereka sedang asyik beristirahat, Isoray melompat sambil berteriak-teriak "Aduh panas..., panas...."

Konsep yang ditemukan dalam cuplikan video tersebut adalah sebagai berikut.

→ Konsep posisi ditandai dengan penggunaan kata *bersandar* dan di atas.

→ Konsep benda alam ditandai dengan penggunaan kata *batu*.

→ Konsep perpindahan panas ditandai dengan penggunaan kalimat Batu *terasa panas*.

→ Konsep gerakan ditandai dengan penggunaan kata *melompat*.

→ Konsep suhu ditandai dengan penggunaan kata *panas*.

→ Konsep suara ditandai dengan penggunaan kata *berteriak*.

Dari gambar yang ditampilkan di video, kita juga bisa menemukan konsep lainnya, seperti gambar rumput, batu, gunung, dan pepohonan yang memiliki konsep benda alam, konsep bentuk, konsep warna, dan konsep bilangan (jumlah objek).

- Gambar atau Foto

Contoh : Kumpulan foto batu di berbagai tempat

Gambar 3.9 Batu di pinggir Pantai Ampana

Gambar 3.10 Batu di sungai

Setelah mengajak anak mengamati foto-foto yang ditampilkan, kemudian bercerita dan berdiskusi tentang foto yang ditampilkan, guru dapat mengidentifikasi konsep yang terdapat pada foto, proses diskusi, dan bercerita.

Konsep yang ditemukan dari foto-foto yang ditampilkan adalah sebagai berikut.

→ Konsep ukuran dan bentuk benda terlihat pada foto/gambar ukuran dan bentuk batu yang berbeda .

→ Konsep benda alam terlihat pada lingkungan batu berada.

→ Konsep warna terlihat pada foto dan gambar warna batu.

- Pengalaman Anak

Contoh : Dina menceritakan pengalamannya berjalan-jalan di pinggir sungai.

“Waktu saya berjalan-jalan di pinggir sungai bersama Ibu guru kemarin, saya senang sekali. Nama sungai itu adalah Sungai Bono. Air Sungai Bono sangat jernih. Saat air Sungai Bono mengenai kaki saya, rasanya dingin. Saat berjalan, saya melihat banyak warga yang sedang mandi, mencuci, dan mengambil air di sungai. Selain itu, saya juga melihat burung yang terbang di atas sungai, tanaman di sekitar sungai, dan bebatuan yang ada di sepanjang sungai. Di tengah perjalanan, saya melihat tumpukan batu dengan bentuk yang yang lucu. Saya dan teman-teman mengambil beberapa batu, lalu membawanya pulang. Ini beberapa batu yang saya kumpulkan”.

Gambar 3.11 Dina menunjukkan batu yang dikumpulkannya

Konsep yang ditemukan dari cerita Dina adalah sebagai berikut.

→ Konsep waktu ditandai dengan kata *kemarin*.

→ Konsep alam ditandai dengan kata *sungai*.

→ konsep suhu ditandai kata *dingin*.

→ Konsep lingkungan alam (sungai) ditandai kata *air*, *batu*, *pohon*, *burung*, dan *warga*.

→ Konsep aktivitas manusia ditandai dengan kata *mencuci*, *mandi*, dan *mengambil air*

→ Konsep bilangan (jumlah batu) ditandai dengan gabungan kata *beberapa batu*.

3. **Membuat peta konsep yang ditemukan dalam cerita**

Peta konsep yang dibuat berasal dari cerita yang disampaikan dan ditambah dengan respon atau celotehan anak ketika cerita tersebut diberikan.

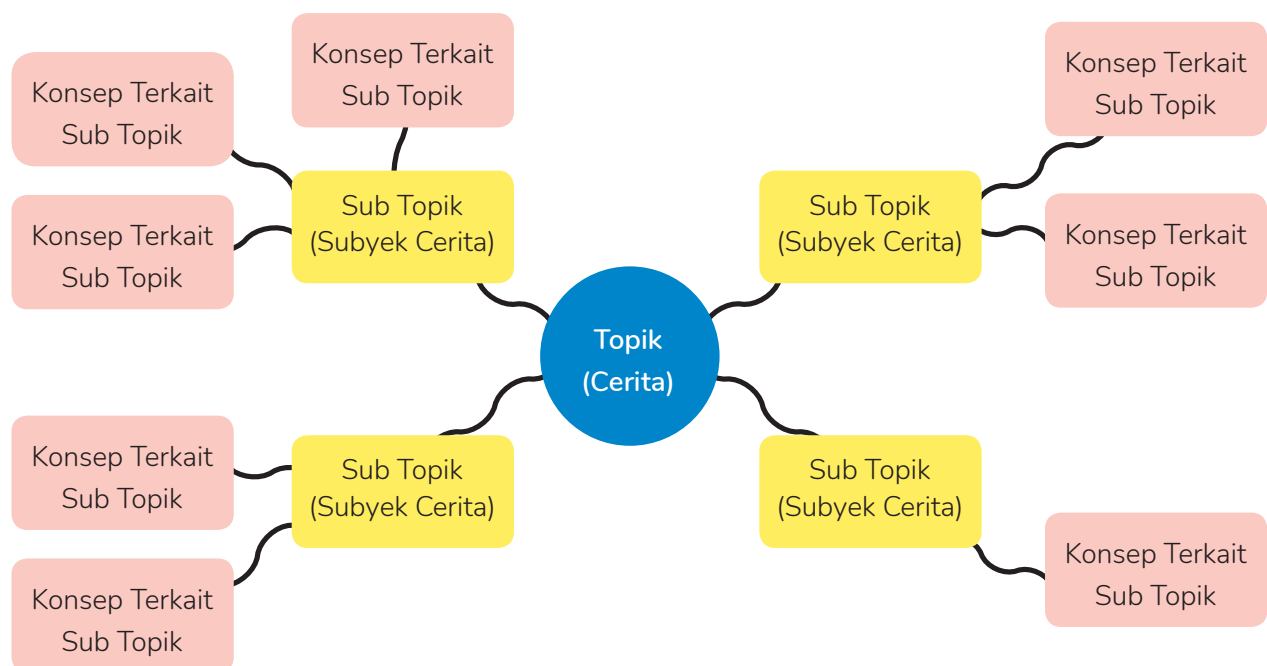
Cara membuat peta konsep adalah sebagai berikut.

(1) Buatlah daftar konsep yang ditemukan guru saat mencermati cerita. Celotehan anak saat mendengarkan cerita dapat melengkapi daftar konsep yang sudah ditemukan guru terlebih dulu.

(2) Kelompokkan konsep berdasarkan subyek cerita atau tokoh cerita dengan hal-hal yang terkait.

(3) Jadikan judul cerita sebagai topik yang diletakkan di tengah peta konsep

(4) Subtopik dapat diambil dari subyek cerita atau hal-hal terkait langsung dengan topik dan diletakkan pada percabangan topik.

(5) Konsep-konsep yang sudah dipetakan berkaitan dengan subtopik pada percabangan subtopik

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan peta konsep dari buku cerita *Batu dan Bambu*.

1. Membuat daftar konsep yang ditemukan dalam cerita

- bentuk batu
- warna batu
- bentuk bambu
- warna bambu
- sendiri itu sepi
- menggelinding
- turun - naik
- berteman
- bersalaman
- melompat
- berdua
- menari
- atas-bawah
- kanan-kiri
- melintang
- berputar-putar
- bentuk seperti huruf
- bentuk seperti angka
- berguling
- jalan miring
- terhimpit
- merasa sakit
- berguling
- menghentikan lari
- wajah meringis
- berpelukan
- menghibur
- hutan bambu
- sungai kecil berbatu
- air mengalir
- burung
- bertengger di batu
- ibu dan anak panda
- bertengger di ranting bambu
- bernyanyi merdu
- bercanda
- saling menjaga
- saling menyayangi
- rukun
- pelan-cepat

2. Mengelompokkan konsep berdasarkan subtopik.

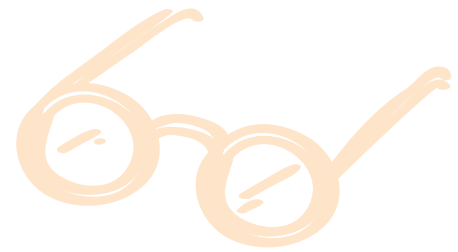
a. Batu
- bentuk bulat
- warna coklat muda
- tekstur padat berisi
- gerakan menggelinding
- sendiri-sepi
- Bambu
- bentuk seperti tabung dan beruas
- warna hijau
- tekstur padat berongga
- gerakan berguling

b. Kegiatan Batu dan Bambu
- bersalaman
- menari
- bergandengan tangan
- berguling
- berpelukan
- pergi ke hutan bambu
- atas-bawah
- kanan-kiri
- melintang
- berputar-putar
- bentuk seperti huruf
- bentuk seperti angka
- berguling
- jalan miring
- terhimpit
- pelan-cepat

c. Perasaan Batu dan Bambu
- senang
- merasa sakit
- saling menghibur

d. Alam
- gunung
- sungai kecil
- hutan bambu

cerita batu dan bambu

- bambu
  - bentuk seperti tabung dan beruas
  - warna hijau
  - tekstur padat
  - berongga
  - gerakan berguling
- kegiatan batu dan bambu
  - bersalaman
  - menari
  - bergandengan tangan
  - berguling
  - berpelukan
  - pergi ke hutan bambu
  - atas - bawah
  - kanan - kiri
  - melintang
  - berputar-putar
  - bentuk seperti huruf
  - bentuk seperti angka
  - berguling
  - jalan miring
  - terhimpit
  - pelan-cepat
- panda
- burung
  - bertengger di batu
  - bernyanyi merdu
- batu
  - bentuk bulat
  - warna coklat muda
  - tekstur padat berisi
  - gerakan menggelinding
  - sendiri - sepi
- alam
  - gunung
  - sungai kecil
  - hutan bambu
- perasaan batu dan bambu
  - senang
  - merasa sakit
  - saling menghibur

Catatan : Guru juga dapat menempel peta konsep ini di ruangan kelas dengan menggunakan gambar, simbol, atau tanda yang menarik bagi anak. Seperti menggunakan gambar hewan atau objek terkait sub topiknya.

e. Burung
- bertengger di batu
- bernyanyi merdu

f. Panda
- ibu panda bertubuh besar
- anak panda bertubuh kecil

3. Membuat peta konsep

4. membuat rencana kegiatan berdasarkan peta konsep

Setelah membuat peta konsep, guru dapat melanjutkan proses pengembangan rencana kegiatan dengan memilih salah satu subtopik sebagai acuan dalam menentukan kegiatan-kegiatan yang mungkin dilakukan bersama anak.

Contoh:

Subtopik yang dipilih "**Kegiatan Batu dan Bambu**"

Berikut adalah konsep-konsep yang berkaitan dengan kegiatan Batu dan Bambu.

Tabel 3.1 Konsep Dalam Cerita Batu dan Bambu

Konsep Posisi	Konsep Gerakan	Konsep Aktivitas	Konsep Simbol	Konsep Kecepatan	Konsep bidang Miring
atas bawah	*menari*	*bersalaman*	*bentuk seperti huruf*	*pelan - cepat*	*jalan miring*
kanan-kiri	*berguling*	*berpelukan*	*bentuk seperti angka*		
bergandengan tangan	*berputar - putar*	*pergi ke hutan bambu*			
melintang					
terhimpit					

Pada saat merancang kegiatan, guru dapat memperkirakan konsep-konsep terkait Literasi (L) dan STEAM yang akan dimunculkan. Konsep-konsep terkait L-STEAM dapat dituliskan dalam rencana kegiatan untuk memudahkan guru mengenalinya. Namun, hal tersebut bukanlah sebuah keharusan.

CATATAN

Dalam merancang kegiatan, guru dapat memunculkan konsep-konsep dari CP Elemen Dasar-dasar Literasi dan STEAM, Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti, dan Elemen Jati Diri. Namun, kegiatan dalam buku ini hanya berfokus pada mengidentifikasi konsep yang dapat dimunculkan terkait CP Elemen Dasar-dasar Literasi dan STEAM.

Contoh rencana kegiatan yang dapat memunculkan konsep terkait Literasi dan STEAM (LSTEAM) adalah sebagai berikut.

(1) Menggelindingkan benda.

Kegiatan ini akan mengajak anak mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya yang bisa menggelinding.

Konsep yang mungkin muncul pada kegiatan ini adalah:

- saat mengamati benda-benda di sekitarnya, anak dapat melihat bentuk-bentuk 3 dimensi (konsep berkaitan dengan L, S, M) ;
- saat anak mencoba untuk menggelindingkan berbagai benda di bidang datar anak akan mengamati gerakan menggelinding yang terjadi pada benda. (konsep berkaitan dengan L, S, E, M);
- anak mencoba menggelindingkan benda lebih cepat di bidang miring. (Konsep berkaitan dengan S, T, E, M).

Yuk kita berlatih!

Konsep apa yang bisa kamu temukan terkait Literasi dan STEAM (L, S, T, E, A, atau M) pada kegiatan-kegiatan berikut?

Adakah konsep dari elemen lain yang dapat ditemukan?

(2) **Melukis wajah batu.**

Kegiatan ini akan mengajak anak untuk melukis pola wajah pada batu menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitarnya.

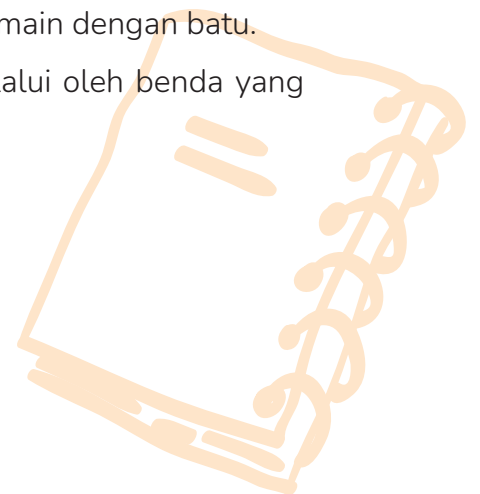
Konsep yang mungkin muncul pada kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- Saat anak memilih batu yang akan digunakannya, anak mengamati batu tersebut, seperti bentuk, ukuran, warna, dan teksturnya.
- Saat anak mulai melukis pola wajah pada batu, anak akan mencoba berbagai alat di sekitarnya, seperti pensil, cat warna, spidol, pensil, dll.
- Saat anak mengamati bagaimana efek dari alat yang digunakan untuk melukis.
- Anak menghasilkan warna yang diinginkan dengan mengeksplorasi campuran warna yang digunakan.
- Saat anak melakukan gerakan-gerakan menggunakan batu.

(3) **Membuat jejak benda berguling.**

Kegiatan ini akan mengajak anak untuk membuat jejak benda-benda yang dapat berguling.

Konsep yang mungkin muncul pada kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- Saat anak mengamati bentuk-bentuk benda 3 dimensi.
- Saat anak mencoba menghasilkan berbagai warna dari bahan pewarna.
- Saat anak mencoba mencelupkan benda-benda ke dalam pewarna dengan berbagai cara.
- Saat anak mencoba menggelindingkan benda-benda di atas kertas atau kain yang diletakkan secara miring.
- Saat anak mengamati bunyi yang dihasilkan ketika bermain dengan batu.
- Saat anak mengamati jejak pada kertas, kain yang dilalui oleh benda yang berguling, lalu membandingkan ukuran jejak.

(4) **Menari sambil bergandengan tangan.**

Guru mengajak anak untuk bergerak bebas diiringi musik atau lagu yang disukai anak.

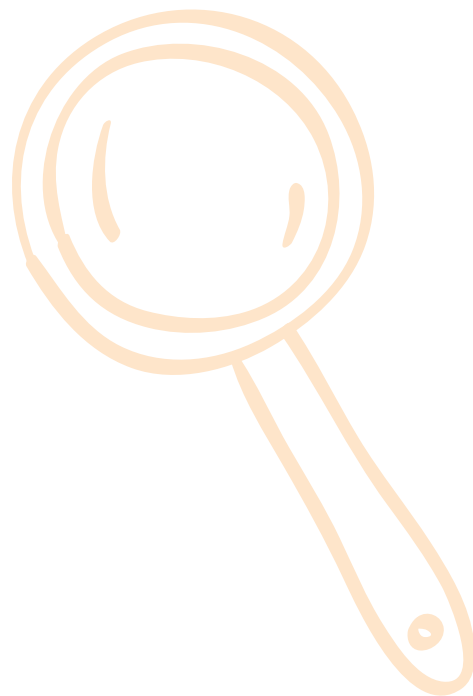
Konsep terkait yang mungkin muncul pada kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- Saat anak mulai bergerak mengikuti irama lagu sambil menggerakkan anggota tubuhnya.
- Saat anak ikut bernyanyi sesuai dengan lagu yang dimainkan.
- Saat anak menari sambil bergandengan tangan.
- Saat anak menari dalam jumlah kelompok tertentu, misalnya berpasangan, bertiga, berempat, dll

(5) **Membuat bentuk huruf b,p,d,q.**

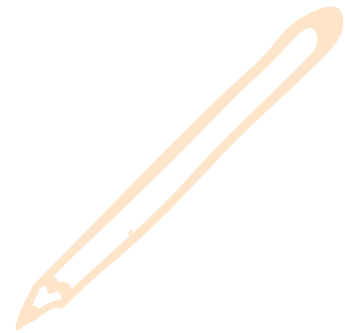
Kegiatan ini mengajak anak untuk menyusun benda-benda di sekitar berbentuk mirip huruf.

Konsep yang mungkin muncul pada kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- Saat anak mengamati berbagai bentuk huruf pada kartu huruf dan berbagai bentuk benda.
- Saat anak menyusun benda-benda pada kartu huruf yang dipilihnya.
- Saat anak mencoba membuat coretan bentuk huruf menggunakan media dari benda-benda di sekitar.

(6) **Membuat gasing.**

Kegiatan ini mengajak anak untuk mengeksplorasi benda di sekitarnya sehingga dapat berputar seperti gasing.

Konsep yang mungkin muncul pada kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- Saat anak mengamati bentuk dari benda di sekitarnya.
- Saat anak mencoba berbagai cara membuat benda berputar.
- Saat anak membandingkan putaran setiap benda yang diputarnya.
- Saat anak mencoba membuat benda berputar lebih cepat.
- Saat anak memutar dua benda bersamaan, lalu membandingkan mana yang lebih lama berputar.

B. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah mengembangkan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM, guru dapat memilih dan memasukkannya ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mempertimbangkan minat anak, tujuan kegiatan, evaluasi kegiatan sebelumnya jika ada, serta ketersediaan sarana dan prasarana.

Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Kelompok : **TK Nusantara**

Hari/Minggu : **Selasa/ I**

Semester/Bulan : **Semester I/Juli**

Tahun Ajaran : **2021/2022**

1. Tujuan Kegiatan :

- menjaga kebersihan lingkungan alam
- beraktivitas fisik di alam
- mengenal emosi senang dan jijik
- **mengenal keaksaraan awal**
- **mengamati lingkungan alam di sekitar sekolah**
- **mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar sekolah**
- **melakukan uji coba terhadap bahan alam yang ada di sekitar sekolah**

Keterangan :

Tulisan berwarna jingga adalah tujuan kegiatan yang terkait CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

2. **Topik : Batu**

3. **Kegiatan**

   a. **Senam "Aku anak sehat" (07.30 - 07.45)**

   Alat dan Bahan : Audio

   b. **Kegiatan Pembuka (07.45 - 08.00)**

   - Salam dan doa
   - Menyanyikan lagu

   "Indah Pemandangan" Cipt AT Mahmud.

   Alat dan Bahan : Audio

   - Membuat kesepakatan sebelum beraktivitas

   c. **Kegiatan Inti (08.00 - 09.15)**

   - Membacakan Buku Cerita *Batu dan Bambu*

   Alat dan Bahan : Buku Cerita *Batu dan Bambu*" karya Yuliati Siantajani

   - Berdiskusi tentang isi cerita
   - Kegiatan Main

   (1) **Menggelindingkan Benda**

   Alat dan Bahan :

   - Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok : batu, bola, biji-bijian, kelereng, balok kayu, kardus, dan lain-lain.
   - Benda-benda yang dapat digunakan sebagai bidang miring, seperti papan kayu, paralon, belahan bambu, potongan kardus tebal.

   (2) **Melukis Wajah Batu**

   Alat dan Bahan :

   - Batu berbagai ukuran
   - Alat pewarna (cat, krayon, pensil warna, kapur tulis), kuas, mangkuk.

(3) **Membuat bentuk huruf b,p,d,q**

Alat dan Bahan :

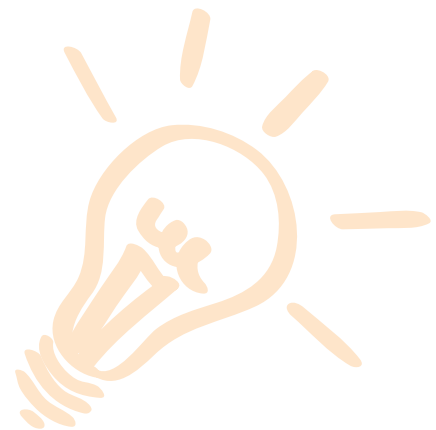
- Batu kerikil, tutup botol air mineral, kancing, biji-bijian, ranting kayu, sedotan, dan lidi.
- Kertas yang bertuliskan huruf b, d, p, q.
- Kertas kosong dan alat tulis.

(4) **Membuat Gasing**

Alat dan Bahan :

- Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok, seperti batu, bola, biji-bijian, kelereng, kayu, CD, dan potongan kardus.
- Benda yang dapat proses pembuatan gasing, seperti gunting, selotip bening, dan alat tulis.

d. Kegiatan Penutup (09.15 - 09.30)

- Berdiskusi tentang pengalaman bermain.
- Bernyanyi “Indah Pemandangan”.
- Makan bekal
- Berdoa untuk pulang.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD
Penulis: Ellysa Aditya Suryawati, Muhammad Akkas
ISBN: 978-602-244-564-7 (jil.1)

Pengelolaan Lingkungan dan Kegiatan Pembelajaran yang Bermuatan Literasi dan STEAM

BAB 4

Pengelolaan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang mendorong anak untuk berpartisipasi aktif sehingga mampu mencapai capaian pembelajaran elemen dasar-dasar Literasi dan STEAM yang diharapkan.

Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

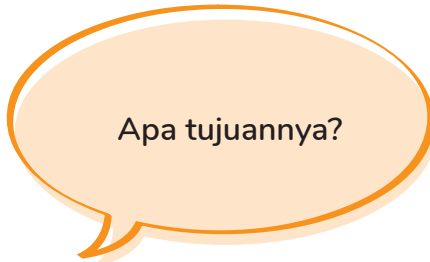
"Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita. Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen. Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni."

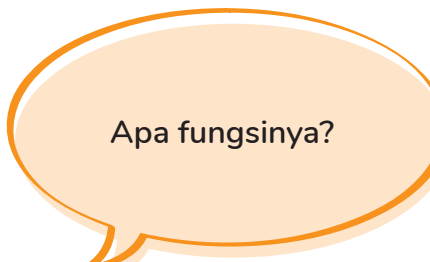
Bagaimana mengelola lingkungan dan kegiatan pembelajaran yang bermuatan Literasi dan STEAM?

Kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM perlu didukung lingkungan yang menstimulasi kemampuan literasi anak dan memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi rasa ingin tahunya. Oleh karena itu, sebelum mengelola kegiatannya, guru maupun orang tua perlu menyiapkan lingkungan yang mendukung kegiatan yang akan dilakukan anak di sekolah atau di rumah.

Sumber : PAUD Silmi (2021)

Gambar 4.1 Pengelolaan lingkungan pembelajaran di dalam ruangan

Sumber : PAUD Silmi (2021)

Gambar 4.2 Pengelolaan lingkungan pembelajaran di luar ruangan

Berikut adalah cara mengelola lingkungan dan kegiatan berbasi literasi dan STEAM.

A. Pengelolaan Lingkungan Belajar yang Bermuatan Literasi dan STEAM

Apa tujuannya?

1. Memantik rasa ingin tahu anak akan tanda, simbol, tulisan, dan objek yang ada di lingkungan bermain anak.
2. Mendorong anak melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen terhadap media dan lingkungan bermainnya.
3. Terpenuhinya Capaian Pembelajaran Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM melalui lingkungan bermain yang mendorong anak berkomunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Apa fungsinya?

1. Mempersiapkan lingkungan fisik yang aman, nyaman, menarik dan mendorong munculnya rasa ingin tahu anak, bereksplorasi dan bereksperimen.
2. Menyediakan sumber dan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.
3. Mendukung anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan mandiri dalam menyelesaikan masalah.

> **Prinsip apa saja yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan lingkungan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEM?**

Lingkungan yang memunculkan Literasi dan STEAM dapat terwujud apabila lingkungan dikelola dengan menghadirkan simbol, tanda, gambar, tulisan, dan berbagai macam material yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi di lingkungan bermain baik di dalam ruangan *(indoor)* maupun di luar ruangan *(outdoor)*. Prinsip pengelolaan lingkungan yang bermuatan Literasi dan STEAM ini dapat diterapkan dalam situasi belajar di sekolah maupun di rumah.

Berikut adalah beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengelola lingkungan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM.

Di dalam ruangan *(indoor)*

- **Kesesuaian dengan tingkat perkembangan dan minat anak**

  Media yang digunakan dalam dalam lingkungan bermain harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak sehingga dapat dipahami dan dieksplorasi oleh anak. Media tersebut diletakkan pada tempat yang mudah dijangkau oleh anak.

- **Keselamatan dan kenyamanan**

  Tersedia ruang yang membuat anak leluasa, aman, dan nyaman untuk berinteraksi, bergerak, dan bereksplorasi di dalam kelas. Terpasang tanda, simbol, gambar, dan tulisan yang memberi informasi terkait lingkungan bermain serta mendukung kegiatan bermain. Media berupa benda-benda lepasan *(loose parts)* dalam kondisi higienis dan aman.

- **Menarik dan dapat diperkirakan**

  Penataan media disesuaikan dengan jenis dan bentuknya agar memudahkan anak untuk mengambil serta menyimpannya kembali. Selain itu, penataan media mampu mendorong anak untuk melakukan eksplorasi dalam kegiatan bermain.

Gambar 4.3 Contoh penataan media yang disesuaikan dengan jenis dan bentuknya

- **Kesesuaian dengan kegiatan bermain**

  Penyediaan dan penataan media dan sumber belajar pada lingkungan bermain disesuaikan dengan kegiatan bermain yang akan dilakukan.

Gambar 4.4 Contoh penataan media main di kelas dengan topik batu

- **Fleksibilitas**

  Media yang digunakan dan ditata pada lingkungan bermain mudah untuk dieksplorasi oleh anak seperti dipindah, ditukar, dimodifikasi, dan diganti.

- **Perbandingan dengan jumlah anak**

  Jumlah media yang tersedia dalam lingkungan bermain memadai untuk digunakan oleh anak dalam satu kelas saat ingin melakukan eksplorasi.

- **Keterjangkauan**

  Media yang digunakan ditata pada area-area yang mudah dijangkau oleh anak sehingga anak dapat mengambil dengan mudah media yang ingin dieksplorasi.

Gambar 4.5 Contoh penataan media main yang mudah dijangkau

- **Pelabelan**

  Label nama anak terpasang di barang-barang miliknya dan tempat untuk menyimpan barang milik anak. Label benda (nama dan bentuk) terpasang pada benda dan rak penyimpanannya.

- **Kebersihan**

  Lingkungan dan media bermain dalam kondisi yang bersih. Selain itu, tersedia waktu dan area bagi anak untuk membersihkan lingkungan dan media yang digunakan setelah proses eksplorasi.

Di luar ruangan (outdoor)

- **Keamanan Lokasi**

  Terdapat tanda, simbol, dan tulisan yang dapat dipahami anak terkait keamanan lokasi bermain, serta mempertimbangkan keamanan lokasi ketika anak melakukan eksplorasi saat bermain. Contohnya keberadaan material yang berbahaya, area yang tinggi, dan lain-lain.

- **Kemudahan Mengakses**

  Media yang digunakan diletakkan di area-area yang mudah dijangkau anak sehingga dapat dengan mudah digunakan anak ketika ingin bereksplorasi dengan media tersebut.

- **Peletakan Media**

  Peletakan media perlu mempertimbangkan keleluasaan anak dalam melakukan eksplorasi sehingga anak memiliki ruang yang cukup ketika ingin melakukan eksplorasi terhadap media di lingkungan bermain.

- **Jarak Pandang Pengawasan**

  Penataan lingkungan bermain di luar ruangan berada dalam jarak pandangan guru sehingga guru dapat mengamati proses eksplorasi yang dilakukan oleh anak dan keamanan anak saat bermain.

- **Pelabelan**

  Area bermain dilengkapi dengan tanda, simbol, dan tulisan yang memberi informasi kepada anak tentang benda, lokasi, tanda bahaya, tanda berhati-hati di lingkungan bermainnya, contohnya tulisan nama tanaman, tanda jaga jarak, tanda toilet, tanda untuk berhati-hati saat bermain, dan lain - lain.

- **Pengawasan**

  Media di lingkungan luar ruangan perlu diawasi kondisinya, seperti mengecek apakah media bermain masih berfungsi dengan baik dan aman digunakan sehingga anak dapat bereksplorasi dengan media-media yang ada di lingkungan bermain.

Sumber : PAUD Silmi (2021)

Sumber : PAUD Silmi (2021)

Gambar 4.6 Contoh Pengelolaan lingkungan pembelajaran luar ruangan

Media apa saja yang bisa digunakan dalam pengelolaan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM?

Media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM adalah sebagai berikut.

1. Benda-benda konkret yang bersifat terbuka, dapat terpisah, digabungkan, dijajar, digunakan sendiri, atau digabungkan dengan bahan lain. Benda-benda tersebut dikenal dengan *loose parts.*
2. Benda-benda konkret yang kaya nutrisi sensorial seperti benda-benda yang memiliki beragam bentuk, warna, tekstur, aroma, dan bunyi.
3. Benda-benda atau material yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, berupa benda alam maupun sintetis . Benda-benda tersebut pada umumnya terdiri dari komponen bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, bekas kemasan, kaca, keramik, benang, dan kain.
4. Dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak.
5. Mendorong kreativitas dan imajinasi anak.
6. Mendorong minat anak untuk memahami simbol, tanda, gambar, dan tulisan serta terlibat dalam kegiatan pramembaca.

Gambar 4.7 Contoh benda-benda yang bersifat terbuka (*loose parts*)

Kegiatan bermain di sekolah atau di rumah perlu dikelola dengan baik agar dapat memenuhi kebutuhan dan minat anak akan Literasi dan STEAM.

B. Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran yang Bermuatan Literasi dan STEAM

Apa tujuannya?

1. Terfasilitasinya kebutuhan dan minat anak yang berbeda-beda berkaitan dengan Literasi dan STEAM.
2. Terstimulasinya perkembangan anak secara optimal melalui kegiatan bermain bermuatan Literasi dan STEAM.
3. Terpenuhinya Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM melalui kegiatan bermain yang mendorong anak berkomunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Apa fungsinya?

1. Memfasilitasi kebutuhan dan minat anak yang berbeda-beda terkait Literasi dan STEAM.
2. Menghadirkan proses kegiatan bermain yang sesuai topik pembelajaran.
3. Menyediakan berbagai sumber belajar dan media sesuai topik pembelajaran.
4. Memberikan dukungan yang tepat melalui pijakan-pijakan kegiatan bermain yang sesuai minat anak dan fenomena yang muncul saat anak bermain.

Prinsip apa saja yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM ?

1. Kesesuaian dengan minat anak

Pengelolaan kegiatan yang dilakukan guru perlu memperhatikan minat setiap anak saat kegiatan berlangsung. Cara melihat minat anak terhadap suatu kegiatan dapat dilakukan dengan mengamati apa yang sedang dilakukan anak, cara anak berinteraksi, dan celotehan anak. Bentuk ketertarikan atau minat anak tersebut ditunjukkan seperti anak melakukan kegiatan atau mengeksplorasi benda yang sama dalam waktu yang lama. Anak menjelaskan apa yang dilakukannya dan dipahaminya dengan semangat dan antusias, serta anak biasanya akan berceloteh atau mempertanyakan sesuatu yang diminatinya.

Minat anak menjadi pertimbangan utama guru dalam menentukan kegiatan. Apabila minat yang anak tunjukkan masih dapat difasilitasi (sarana, prasarana, dan waktu), guru wajib memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan apa yang diminatinya.

Sumber : Pos PAUD Menur (2021)

Sumber : Pos PAUD Menur (2021)

Gambar 4.8 Anak bermain dengan ban mobil

Ada diskusi Guru dan penulis lagi nih.... Yuk kita simak!

Guru : Halo, Bu. Saya ingin berbagi pengalaman sekaligus bertanya nih, Bu.

Penulis : Hai, Bu. Boleh silakan....

Guru : Begini, Bu. Kadang-kadang, saat anak berkegiatan di kelas, minat anak tidak sesuai dengan rancangan kegiatan yang sudah saya buat. Jika seperti itu, bagaimana cara mengatasinya, Bu?

Penulis : Baik, Bu. Pada dasarnya, rancangan yang Ibu buat dapat diubah sesuai dengan minat anak karena rancangan tersebut hanya merupakan catatan pemandu dan antisipasi yang kita buat berkaitan dengan topik pembelajaran yang kita tentukan. Jika anak memiliki minat lain, Ibu dapat memfasilitasi hal tersebut dengan mempertimbangkan sarana, prasarana, dan waktu yang tersedia. Jika belum bisa difasilitasi di hari yang sama, minat tersebut dapat ditampung terlebih dahulu untuk dijadikan rekomendasi kegiatan berikutnya.

Guru : Bagaimana jika ada beberapa anak yang memiliki minat berbeda?

Penulis : Jika hal tersebut terjadi di kelas, Ibu dapat melakukan diskusi bersama dengan semua anak seperti pada *circle time*. Berikan kesempatan pada anak untuk menyampaikan minat, lalu amati bagaimana respon temannya yang lain. Guru dapat menentukan kegiatan berikutnya dengan melihat kegiatan yang diminati oleh mayoritas anak.

Guru : Satu pertanyaan lagi, Bu, Bagaimana jika minat untuk mengeksplorasi benda atau lingkungan tertentu lebih dari waktu yang kita rencanakan, Bu?

Penulis : Teruskan saja, Bu, tetapi Ibu perlu merencanakan kegiatan-kegiatan baru yang terus mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Guru juga dapat menjadikan kegiatan tersebut sebagai proyek kelas yang panduannya ada di **Buku Panduan Guru Proyek Profil Pelajar Pancasila**.

2. **Mendorong tercapainya tujuan pembelajaran menggunakan berbagai strategi**

   Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rancangan kegiatan dapat dicapai dengan menggunakan berbagai strategi. Dalam memilih dan menerapkan strategi, guru perlu mempertimbangkan tingkat kemampuan anak serta keterlibatan anak dalam kegiatan. Guru dapat menggunakan lebih dari satu strategi agar anak dapat terlibat dan terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sumber : TK Taman Agustus (2021)

Gambar 4.9 Guru sedang membacakan buku cerita di ruangan terbuka

Bagaimana cara guru menetapkan strategi yang berbeda dalam mencapai tujuan pembelajaran?

- Variasi strategi dapat ditentukan dalam rancangan kegiatan apabila sebelumnya guru telah melakukan pengamatan terhadap anak. Dengan demikian, guru terlebih dulu dapat menyiapkan strategi dan media penunjang yang akan digunakan.
- Variasi strategi juga dapat diterapkan saat proses kegiatan berlangsung apabila keterlibatan anak rendah dan situasi yang dihadapi berubah. Untuk itu, perlu kejelian dan langkah cepat dari guru dalam memutuskan kapan strategi yang berbeda akan digunakan.

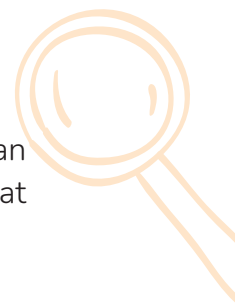
3. Menarik dan mengundang minat anak untuk terlibat dalam kegiatan

Suasana senang dan nyaman yang dibangun oleh guru sejak awal pembelajaran akan mendorong anak berinteraksi dan berkomunikasi serta tertarik untuk terlibat dalam kegiatan.

Bagaimana cara guru membangun suasana senang dan nyaman untuk anak ?

- Penampilan guru ramah dan menarik serta komunikatif .
- Guru mengajak anak melakukan kegiatan bersama dalam suasana yang rileks dan gembira.
- Guru memilih tempat kegiatan yang membuat anak leluasa bergerak dengan nyaman dan aman.
- Guru menata benda, alat, dan bahan secara menarik pada setiap area kegiatan. (lihat pengelolaan lingkungan main)

4. Memunculkan ide atau gagasan dalam diri anak saat berkegiatan

Guru dapat memunculkan ide atau gagasan anak dimulai dengan membiasakan anak untuk melakukan observasi. Anak dapat diajak untuk mengobservasi apa yang ada di lingkungannya menggunakan kelima indera yang dimiliki sehingga anak dapat mengetahui apa saja yang ada di sekitarnya. Saat melakukan pengamatan, guru kemudian mendorong anak untuk memunculkan ide dan gagasan melalui pertanyaan-pertanyaan yang menyesuaikan antara aktivitas yang sedang dilakukan anak dengan tingkatan pertanyaannya.

Contoh tingkatan pertanyaan sesuai dengan Taksonomi Bloom untuk kegiatan menggelindingkan batu.

- Mengingat
  - Ada berapa batu yang kamu miliki?
  - Di mana kamu mengambil batunya?

- Memahami
  - Apa yang kamu amati dari batu-batu ini?
  - Bagaimana ukuran batu-batunya?
  - Apa bentuk dari batu ini?
  - Di mana kita bisa menemukan batu?

- Menerapkan
  - Bagaimana cara membuat batu menggelinding?

- Menganalisis
  - Apa yang terjadi saat kita meletakkan batu pada bidang yang miring?
  - Apa perbedaan saat batu diletakkan di bidang miring dan bidang datar?

- Mengevaluasi
  - Mengapa batu dapat menggelinding lebih cepat?
  - Mengapa ada batu yang menggelinding lebih cepat dan lebih lambat?

- Merancang
  - Apa yang perlu kita lakukan untuk membuat batu menggelinding lebih cepat?
  - Bagaimana cara membuat batu menggelinding lebih jauh?

5. Mendorong anak berpikir kritis, komunikatif, kreatif, dan kolaboratif

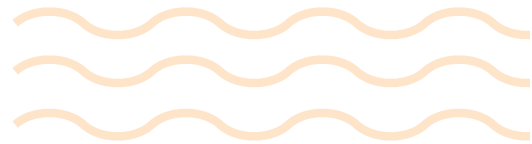
Kemampuan tersebut dapat dikembangkan dengan memberikan pertanyaan pada tingkat aras tinggi (menganalisis, mengevaluasi, dan merancang) sehingga anak terbiasa menganalisis dan mengevaluasi terlebih dahulu informasi yang diperoleh dan ingin disampaikan. Pengintegrasian setiap unsur Literasi dan STEAM pada kegiatan juga sangat penting untuk mendorong kemampuan tersebut karena pembelajaran tersebut memberi kesempatan guru untuk melibatkan anak dalam proses berpikir, berkomunikasi , mengekspresikan kreativitasnya, dan memberikan kesempatan anak untuk berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran.

Gambar 4.10 Anak bermain dengan benda yang dapat menggelinding

Bagaimana bentuk perancah (*scaffolding*) yang dapat dilakukan guru pada kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM?

1. Penyediaan sumber belajar dan media yang sesuai dengan topik pembelajaran.
2. Penataan lingkungan main yang menarik dan mengundang minat anak untuk bermain.
3. Dukungan yang tepat sesuai minat dan fenomena yang dimunculkan anak saat bermain

C. Contoh Pengelolaan Lingkungan dan Kegiatan Pembelajaran yang Bermuatan Literasi dan STEAM

Topik : Batu

Tujuan Kegiatan :

- menjaga kebersihan lingkungan alam
- beraktivitas fisik di alam
- mengenal emosi senang dan jijik
- mengenal keaksaraan awal
- mengamati lingkungan alam di sekitar sekolah
- mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar sekolah
- melakukan uji coba terhadap bahan alam yang ada di sekitar sekolah

Keterangan : Tulisan berwarna jingga adalah tujuan yang terkait CP Elemen Dasar Dasar Literasi dan STEAM

A. Pengelolaan lingkungan belajar

Apa yang harus dilakukan guru dalam mengelola lingkungan main sesuai topik Batu?

- **Di dalam ruangan (*indoor*)**
  a. Guru dapat melakukan empat ragam kegiatan bermain yang sesuai dengan tujuan kegiatan di dalam kelas (pengembangan kegiatan dapat dilihat di Bab 3)
  b. Menyediakan benda-benda, alat, dan bahan yang mendukung munculnya konsep-konsep dalam kegiatan yang telah dirancang sebelumnya.
  c. Menyediakan benda-benda dalam jumlah yang memadai.

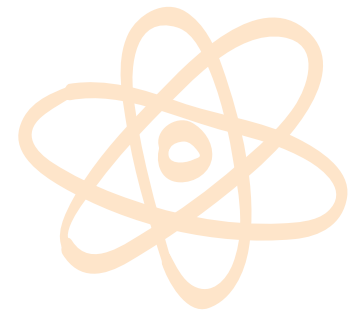
d. Mengelompokkan benda-benda sesuai jenisnya dan ditempatkan ke dalam wadah yang sesuai. Contohnya pada kegiatan menggelindingkan benda terdapat bola, batu, kelereng, biji, dan benda-benda lain yang diletakkan secara berkelompok dan ditempatkan dalam wadah. Wadah dapat menggunakan wadah tradisional yang terbuat dari bambu, daun kelapa, daun lontar, tempurung kelapa, tanah liat, kayu, dan lain-lain.

e. Menata secara menarik benda-benda yang akan digunakan sesuai topik "batu" serta dapat memunculkan ide anak untuk memainkannya. Contohnya pada kegiatan menggelindingkan benda, potongan-potongan bambu diletakkan miring agar dapat memunculkan ide anak bagaimana menggelindingkan benda lebih cepat.

f. Meletakkan tulisan yang memantik ide anak untuk bermain (provokasi). Contohnya pada kegiatan menggelindingkan benda diletakkan tulisan "Bagaimana caranya agar benda-benda ini dapat menggelinding?"

g. Meletakkan gambar dan tulisan terkait topik Batu di setiap kegiatan.

h. Menyediakan buku, video, atau lagu yang terkait dengan topik "batu".

i. Memberikan jarak antara kegiatan satu dengan kegiatan lainnya agar anak dapat leluasa untuk bergerak dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya serta mengambil benda atau alat yang ada di sekitar kelas.

Gambar 4.11 Guru sedang mempersiapkan lingkungan belajar di dalam ruangan

Gambar 4.12 Pengelolaan Lingkungan belajar di dalam ruangan topik batu

- **Di luar ruangan *(outdoor)***
    a. Meletakkan berbagai jenis dan ukuran batu di tempat yang mudah terlihat dan terjangkau anak.
    b. Meletakkan benda-benda berukuran besar yang dapat digunakan sebagai bidang miring, seperti papan kayu, paralon, potongan bambu, dan lain-lain.
    c. Meletakkan alat-alat yang dapat membantu anak mengangkut batu, memanipulasi batu. Contohnya adalah keranjang, gerobak kecil, jepitan, dan lain-lain.
    d. Menyediakan perlengkapan untuk membersihkan diri yang dapat digunakan anak setelah bermain.

Gambar 4.13 Pengelolaan Lingkungan belajar di luar ruangan topik batu

A. Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran

Bagaimana mengelola kegiatan pembelajaran dengan topik Batu ?

1. Kegiatan pembuka

   Pembelajaran diawali dengan kegiatan yang membangun suasana yang menyenangkan dan membuat anak merasa nyaman sehingga dapat mendorong anak untuk bisa terlibat dalam interaksi dan komunikasi.

   Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan guru pada kegiatan pembuka.

   - Mengajak anak bergandengan tangan membuat lingkaran dan menyapa sambil menyebutkan nama-nama anak dengan bernyanyi.
   - Berdoa yang mengajak anak bersyukur akan ciptaan Tuhan.
   - Contoh : "Terima kasih Tuhan telah menciptakan alam dengan segala mahluk dan benda yang dapat kami manfaatkan, dan seterusnya."
   - Mengajak anak mencari batu di sekitar.
   - Berdiskusi tentang batu yang ditemukan anak.
   - Mengajak anak untuk mengeksplorasi batu dengan cara melihat, meraba, menggelindingkan batu, membenturkan dua buah batu, dan lain-lain.
   - Mengajak anak bernyanyi terkait topik Batu.
   - Bercerita sesuai dengan topik Batu

Gambar 4.14 Guru membacakan buku cerita batu dan bambu

Contoh cerita yang bersumber dari buku cerita berjudul *Batu dan Bambu* karya Yuliati Siantajani

Peran guru saat bercerita sangat penting agar anak dapat terlibat aktif saat guru membacakan cerita. Dengan demikian, guru perlu memperhatikan apa yang harus dilakukan sebelum membaca dan saat membaca buku (dapat dibaca lebih lengkap pada **Buku Panduan Guru Belajar dan Bermain Berbasis Buku**

Setelah membacakan cerita, guru dapat melanjutkan proses pembelajaran dengan kegiatan bermain sesuai dengan rencana kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. (cara pengembangan rencana kegiatan terdapat di Bab 3)

2. Kegiatan Inti

   Pada kegiatan inti, ada empat pilihan kegiatan yang dapat dimainkan oleh anak, yaitu:

1. Menggelindingkan batu

Gambar 4.15 penataan media main untuk kegiatan menggelindingkan batu

Konsep yang dapat dimunculkan pada kegiatan ini adalah

- cara menggelindingkan benda,
- mengenal bentuk benda yang bisa menggelinding,
- memahami cara agar benda menggelinding lebih cepat,
- dapat menggunakan benda-benda yang ada sebagai alat bantu penyelesaian masalah,
- mendengar perbedaan suara batu yang menggelinding di dalam paralon dan di atas tanah.

Alat dan Bahan :

- Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok, seperti batu, bola, biji-bijian, kelereng, balok kayu, kardus, dan lain-lain.
- Benda-benda yang dapat digunakan sebagai bidang miring, seperti papan kayu, paralon, belahan bambu, potongan kardus tebal.

Pendampingan Guru	Respon Anak
*“Benda **apa saja** yang bisa **menggelinding** ?”* Guru memberi kesempatan dan keleluasaan pada anak untuk eksplorasi gerakan menggelindingkan benda-benda.	Anak mengambil batu, kelereng, bola, dan benda-benda lain untuk digelindingkan dengan berbagai cara. Anak menggelindingkan benda-benda tersebut di lantai, tanah, atau melalui bilah bambu, pipa paralon yang terpasang dalam posisi miring.
*“Wah...kamu berhasil menggelindingkan beberapa benda. Tapi, i sepertinya balok dan daun **tidak bisa menggelinding** ya? Kira-kira **apa sebabnya** ya?”* Guru menegaskan dan menggali lebih dalam temuan anak tentang bentuk-bentuk benda yang tidak bisa menggelinding.	• *“Bentuknya nggak sama.”* • *“Kelereng sama bola kan bulat.”* • *“Balok kan kotak. Daun tu lurus bentuknya. Nggak bisa menggelinding.”* • *“Nggak tahu”* (sambil terus bermain).
*“Bagaimana ya **caranya** agar benda-benda itu menggelinding **lebih cepat** ?”* Guru memantik ide anak agar anak bisa menemukan konsep percepatan.	• Anak mengambil benda untuk mengganjal bilah bambu atau paralon sehingga posisi bertambah miring. Kemudian, anak menggelindingkan benda melalui bilah bambu atau paralon. • Anak memegang salah satu ujung paralon atau bilah bambu dengan posisi lebih tinggi lalu menggelindingkan benda melaluinya. • Anak melempar benda. • Anak menendang benda.
*“Ibu lihat ada yang menggelindingnya **cepat**, ada yang **lambat**. Kelereng lebih cepat **dibandingkan** kerikil. Kira-kira **mengapa** ya?”* Guru menegaskan tentang konsep cepat - lambat yang ditemukan anak serta mendorong anak melakukan perbandingan dan mencari tahu penyebabnya.	• *“Kelerengnya lebih kecil.”* • *“Kelerengnya berat.”* • *“Kerikilnya nggak halus.”* • “Diam atau angkat bahu.”

Gambar 4.16 Guru menegaskan dan menggali lebih dalam temuan anak tentang bentuk-bentuk benda yang tidak bisa menggelinding.

Yuk kita berlatih!

Kira-kira pertanyaan apa lagi yang dapat kita ajukan kepada anak untuk melanjutkan kegiatan bermain?

Catatan : Pertanyaan-pertanyaan yang memantik ide anak tersebut juga dapat diberikan orang tua saat mendampingi anak bermain di rumah.

2. Melukis wajah batu

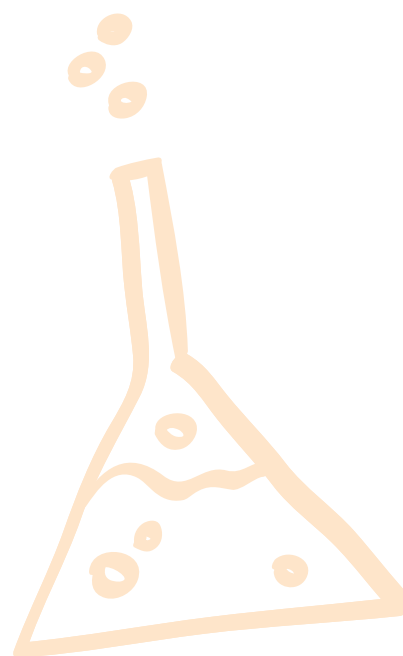
Gambar 4.17 penataan meda main untuk kegiatan melukis wajah batu

Konsep yang dapat dimunculkan pada kegiatan ini adalah

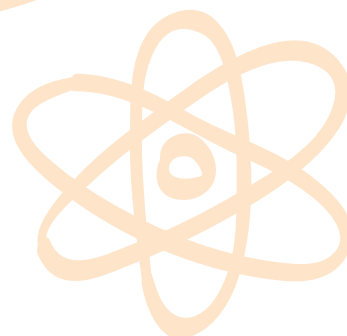
- memahami berbagai ekspresi wajah (senang, sedih, kesakitan),
- mengenali bagian wajah (mata, alis, hidung, mulut),
- mengenali berbagai warna,
- membuat karya dengan media batu.

Alat dan bahan :

- Batu berbagai ukuran
- Alat pewarna (cat, krayon, pensil warna, kapur tulis), kuas, dan mangkuk.

Pendampingan Guru	Respon Anak
***"Apa yang kamu butuhkan** untuk melukis wajah pada batu?"* Guru memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan yang disediakan.	Anak mulai mengambil alat dan bahan yang mereka butuhkan, seperti cat, kuas, pensil, kapur, kemudian mulai memilih batu yang akan mereka cat. Setelah itu, anak mulai melukis batu yang mereka pilih.
*"Ada **bagian wajah apa saja** di batu yang kamu lukis?"* Guru mencari tahu pemahaman anak tentang konsep bagian Wajah	• *"Ini baru matanya, Bu Guru."* • *"Saya lukis rambutnya, Bu."* • *"Ini hidungnya Bu, warna merah."*
***"Apa ekspresi wajah** batu yang kamu lukis? Apakah senang, sedih, kesakitan, atau ekspresi lain?"* Guru memantik ide anak untuk menemukan konsep ekspresi wajah	• *"Wajah batunya senang, Bu."* • *"Sedih."* • *"Wajah kesakitan, bu, seperti di buku cerita."*
*"Bisa kamu ceritakan **mengapa** wajah batunya berekspresi seperti itu?"* Guru mencari tahu pemahaman anak tentang makna ekspresi wajah.	• *"Ini wajahnya lagi sedih. Dia nggak punya teman."* (Anak menunjuk gambar wajah batu yang dibuatnya) • *"Wajahnya sedang senang Bu. Ketemu sama temannya...main bareng."* • Diam saja, lalu lanjut melukis

Gambar 4.18 Guru memantik ide anak untuk menemukan konsep ekspresi wajah

Yuk kita berlatih!

Kira-kira pertanyaan apa lagi yang dapat kita ajukan kepada anak untuk melanjutkan kegiatan main?

3. Membuat gasing

Gambar 4.19 penataan media main untuk kegiatan membuat gasing

Konsep yang dapat dimunculkan pada kegiatan ini adalah

- Cara membuat benda berputar
- Bentuk benda yang dapat berputar.
- Cara membuat benda berputar lebih cepat.
- Benda yang berputar lebih lama.

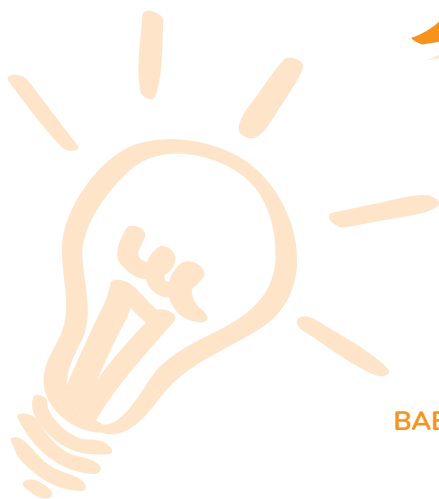
Alat dan Bahan :

- Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok, seperti batu, bola, biji-bijian, kelereng, kayu, CD, dan potongan kardus,
- Benda yang dapat proses pembuatan gasing, seperti gunting, selotip bening, dan alat tulis.

Pendampingan Guru	Respon Anak
***“Bagaimana caranya** agar benda-benda ini bisa **berputar** ?”* Guru memantik ide anak untuk menemukan cara agar benda-benda yang tersedia dapat berputar. Guru memberi kesempatan dan keleluasaan pada anak untuk eksplorasi benda-benda yang tersedia.	• Anak mengamati benda-benda dan mencoba memutarnya • Anak mengamati contoh gasing yang disediakan guru ,lalu memutarnya • *“Bu Guru...aku mau bikin yang seperti ini”* sambil menunjuk gasing dari keping CD dan tutup galon air.
*“Coba kamu **amati** gasing itu ! Kira-kira **apa saja** yang akan kamu gunakan untuk **membuat** gasing dan **bagaimana cara** membuatnya ?”* Guru mendorong anak untuk mengamati dan menentukan sendiri bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat gasing. Guru memberi kesempatan dan keleluasaan pada anak membuat gasing dengan berbagai cara.	• Anak mengamati contoh gasing yang disediakan guru, lalu mulai mengambil beberapa benda untuk membuat gasing. Anak membuat gasing dengan caranya sendiri, lalu memutarnya. • Anak asyik memutar contoh gasing • Anak memutar benda-benda yang ada di sekitarnya.
*“Gasing buatanmu bisa berputar, ya. Tadi, Ibu lihat kamu memutarnya pada bagian ujung spidol. Apakah **ada cara lain** untuk memutarnya?”* Guru mendorong anak melakukan uji coba dengan cara yang berbeda.	Anak kemudian lebih lanjut melakukan uji coba dengan berbagai cara. • *“Lihat Bu, aku bisa muterin begini!”* • *“Bu Guru, kok punyaku muternya cuma sebentar, ya?”* • *“Eh lihat, aku bisa muterin. Caranya begini, loh!”*
***“Bagaimana caranya** agar gasing **berputar lebih lama** ?”*	• Anak memutar gasing menggunakan kedua tangannya • Anak memutar gasing dengan sekuat tenaga

Gambar 4.20 Guru mendorong anak melakukan uji coba dengan cara yang berbeda.

Yuk kita berlatih!

Kira-kira pertanyaan apa lagi yang dapat kita ajukan kepada anak untuk melanjutkan kegiatan main?

4. Membuat bentuk huruf b, p, d, q

Gambar 4.21 penataan media main untuk kegiatan membuat bentuk b,p,d,q

Konsep yang dapat dimunculkan pada kegiatan ini adalah sebagai berikut.

a. Bentuk-bentuk huruf.
b. Bentuk huruf dari namanya sendiri.
c. Posisi kanan-kiri dan atas-bawah.
d. Garis lurus dan lengkung.

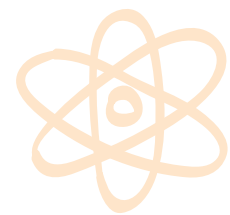
Alat dan bahan :

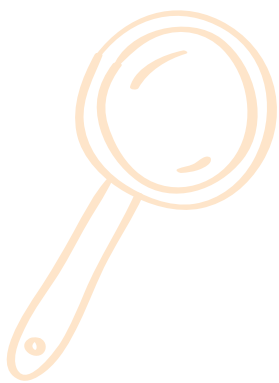
→ Batu kerikil, tutup botol mineral, kancing, biji-bijian, ranting kayu, sedotan, dan lidi.
→ Kertas yang bertuliskan huruf b, d, p, q.
→ Kertas kosong dan alat tulis.

Pendampingan Guru	Respon Anak
*"Di cerita batu dan bambu tadi ,**apa yang terjadi** saat mereka menari-nari yah?"* Guru memantik anak untuk menemukan konsep bentuk huruf yang mereka lihat pada cerita batu dan bambu	• *"Batu dan Bambunya bergerak - gerak Bu, terus jadi huruf b."* • *"Jadi seperti huruf P juga, Bu."* • *"Batu dan bambunya juga jadi seperti hurup d, Bu."*
***"Bagaimana cara** membuat **bentuk seperti huruf** tadi dengan alat dan bahan yang kita miliki?"* Guru memantik ide anak untuk membentuk huruf, dan memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dengan alat bahan yang tersedia.	Anak mulai mengambil batu, kerikil, tutup botol, sedotan, dan lidi, lalu menyusunnya untuk membentuk salah satu huruf yang ingin mereka bentuk.
*"Wah ternyata bisa yah, kamu berhasil membuat hurufnya. **Bagaimana** kalau kamu coba **buat huruf p** hanya memakai sedotan saja, apakah bisa?"* Guru mendorong anak untuk mencoba cara cara lain dalam membuat huruf	• *"Ngga bisa, Bu."* • *"Bisa, Bu."* • *"Kayaknya bisa, Bu. Seperti ini, nih."* Kemudian beberapa anak mencoba untuk membuat huruf P hanya dengan menggunakan sedotan
*"Bisa ya, ternyata kita membuat huruf P dari sedotan, tapi **apa bedanya** yah dengan huruf P yang pakai batu saja?"* Guru mengajak anak untuk mengamati perbedaan dari hasil eksperimen yang telah dilakukannya.	• Kalau batu bisa belok-belok, Bu. kalau sedotan harus lurus. • Kalau pake sedotan, huruf p nya jadi lebih besar, Bu. • Harus pakai banyak sedotan, Bu.
"Apakah kamu ingin mencoba membuat bentuk huruf dari sebuah kata Apa kata yang paling kamu ingat ?" Guru memantik ide anak untuk membuat bentuk-bentuk huruf dari kata yang bermakna bagi anak.	• *"Aku mau membuat "mama". Hurufnya apa aja ya, Bu Guru?"* • *"Aku mau bikin namaku sendiri."* • *"Bu Guru, aku mau bikin huruf Thomas. Itu loh film kartun kereta api. Aku suka banget nonton itu."*

Gambar 4.22 Guru mengajak anak melakukan uji coba dengan cara yang berbeda.

Yuk kita berlatih!

Kira-kira pertanyaan apa lagi yang dapat kita ajukan kepada anak untuk melanjutkan kegiatan main?

Berikut adalah contoh proses pendampingan anak pada salah satu kegiatan main

Kegiatan : Menggelindingkan batu

Zidan bermain menggelindingkan benda-benda bersama teman-temannya. Zidan mengamati dua buah paralon yang tersambung. Dia menggeser posisi paralon dan mengamati sambungan ujung paralon di bawahnya juga ikut bergeser. Kemudian, dia menggeser lagi paralon ke posisi semula.

Pertanyaan Guru :

"***Bagaimana caranya*** *agar benda-benda dapat menggelinding ?*"

Guru memantik ide anak agar dapat menggelindingkan benda.

Zidan mengambil kerikil dan kelereng, lalu dimasukkan ke paralon. Dia mengamati bagian dalam pipa paralon. "Zidan, *tu* kelerengnya keluar," kata Wira, temannya. "Kerikilnya, *dah*, keluar belum?" tanya Zidan kepada Wira. "*Nih*, di sini," kata Wira sambil menunjuk ujung paralon. Ternyata, kerikilnya berhenti di ujung paralon. Zidan mengambil kerikil di ujung paralon, lalu kembali untuk memasukkan kelereng.

Pernyataan Guru :

"*Ooh...****ternyata hanya kelereng yang keluar, yah, kerikilnya berhenti di ujung paralon***."

Guru mengenalkan anak proses membandingkan antara dua kejadian yang berbeda.

Pertanyaan Guru :

"***Kira-kira, mengapa, ya, batunya berhenti di ujung paralon?***"

Guru memantik anak untuk berpikir kritis, memahami hubungan sebab-akibat, serta mengenalkan anak pada konsep bentuk dan gaya gesek.

Zidan lalu mengambil dua belah bambu yang digabungkan dan diletakkan di ujung paralon. Dia mengambil beberapa kelereng dan dimasukkan ke dalam paralon. Kelereng-kelereng itu berhenti di ujung paralon dan tidak bisa melewati bambu. Guru bertanya, "Bagaimana caranya supaya kelereng itu bisa melewati bambu?" Zidan mengubah posisi bambu agak masuk ke dalam paralon. Kemudian, dia mencoba lagi menggelindingkan kelereng-kelereng itu. Namun, kelereng-kelereng itu tetap berhenti di ujung paralon dan tidak bisa melewati bambu. "Kok, *gak* bisa ya?" tanya Zidan.

Pertanyaan Guru :

"Bagaimana caranya agar benda-benda itu dapat menggelinding lebih jauh ?"

Guru memantik ide anak supaya terdorong untuk menemukan cara agar benda dapat menggelinding lebih jauh.

"Bagaimana caranya supaya kelereng itu bisa melewati bambu?"

Guru mendorong anak untuk menemukan cara menyelesaikan masalah.

"*Bagaimanakah bunyi kelereng dan kerikil menggelinding di dalam paralon* ?"

"*Apakah perbedaan bunyinya* ?"

Sumber gambar : PAUD Silmi (2021)

Catatan : Guru dapat mencatat respon anak saat bermain termasuk mengambil foto atau video secukupnya sebagai bahan pelengkap catatan.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak-anak berkumpul lagi dalam lingkaran setelah merapikan bahan dan alat main yang telah digunakan. Guru dapat menggali pengalaman anak saat bermain dengan menanyakan kepada anak beberapa pertanyaan sebagai berikut. :

- Bagaimana perasaanmu saat bermain tadi?
- Apa yang paling kamu suka saat bermain tadi?
- Apa yang kamu lakukan saat bermain tadi?
- Apakah kamu masih ingin melanjutkan kegiatan bermain ini?
- Jika masih ingin melanjutkan kegiatan bermain, kira-kira benda atau alat apa saja yang ingin kamu tambahkan?

Setelah guru selesai menggali pengalaman anak, guru mengajak anak istirahat untuk makan bekal dan berdoa sebelum pulang.

Agar lebih memahami pengelolaan lingkungan dan kegiatan pembelajaran, yuk, kita amati diskusi antara guru dan penulis berikut.

Guru : Saya melihat pada contoh ini akan ada 4 kegiatan yang dilakukan untuk satu hari, sementara pada **Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran** , ada yang cuma satu kegiatan bermain dalam satu hari. Apakah bisa seperti itu, Bu?

Penulis : Bisa, Bu. Kalau pada buku ini kegiatan bermain dipilih berdasarkan proses pengembangan rencana kegiatan yang dilakukan di Bab 3. Jadi, jumlah kegiatan mainnya bergantung pada minat anak, tujuan pembelajaran, evaluasi kegiatan sebelumnya jika ada, jumlah anak, dan ketersedian sarana dan prasarana.

Guru : Jadi bisa satu kegiatan saja, Bu, dalam satu hari?

Penulis : Betul Bu, bisa, tetapi yang perlu diperhatikan saat melakukan satu kegiatan bermain untuk semua anak adalah ketersediaan alat dan bahan yang cukup puntuk setiap anak dan adanya keleluasaan yang diberikan kepada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan tersebut dengan berbagai cara yang diinginkannya.

Guru : Baik Bu. Saya jadi mengerti hal-hal yang harus dipertimbangkan saat memilih jumlah kegiatan bermain yang ingin dihadirkan. Saya ada satu pertanyaan lagi, Bu setelah membaca bab ini.

Penulis : Tentang apa, Bu?"

Guru : Begini Bu, dari buku ini saya tertarik dan senang sekali saat melihat anak-anak bermain menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan cara mereka sendiri."

Tapi, saya agak bingung. Bagaimana dengan pendapat orang tua jika tahu selama di sekolah anak hanya bermain? Tidak ada kegiatan belajar terutama yang berkaitan dengan membaca, menulis, dan berhitung.

Penulis : Menurut ibu, apa yang didapat anak saat bermain menggunakan benda-benda di sekitar sesuai dengan minat dan cara mereka sendiri?

Guru : Menurut saya banyak sekali pengetahuan yang didapat anak saat mereka bermain menggunakan benda-benda di sekitar. Mereka menemukan konsep bentuk, gerakan menggelinding, kecepatan, bahkan mengenal berbagai bentuk huruf. Anak-anak belajar banyak hal dari bermain.

Penulis : Betul, Bu. Saya senang sekali ibu dapat menyimpulkan demikian. Berarti ibu sudah memahami bahwa bermain bagi anak adalah belajar.

Lalu apa yang dapat ibu upayakan agar orang tua juga memiliki pemahaman yang sama tentang hal itu ?

Guru : Saya akan coba mengumpulkan orang tua dan menyampaikan bahwa bermainnya anak adalah belajar. Saya juga akan memberikan informasi secara rutin tentang capaian anak saat bermain di sekolah dan rekomendasi kepada orang tua. Dengan demikian, orang tua akan mendapat gambaran tentang perkembangan anak selama bermain di sekolah.

Penulis : Wah, luar biasa rencana ibu untuk bisa memberikan pemahaman kepada orang tua. Kira-kira, adakah dukungan dari praktisi atau ahli yang dapat menguatkan upaya ibu?

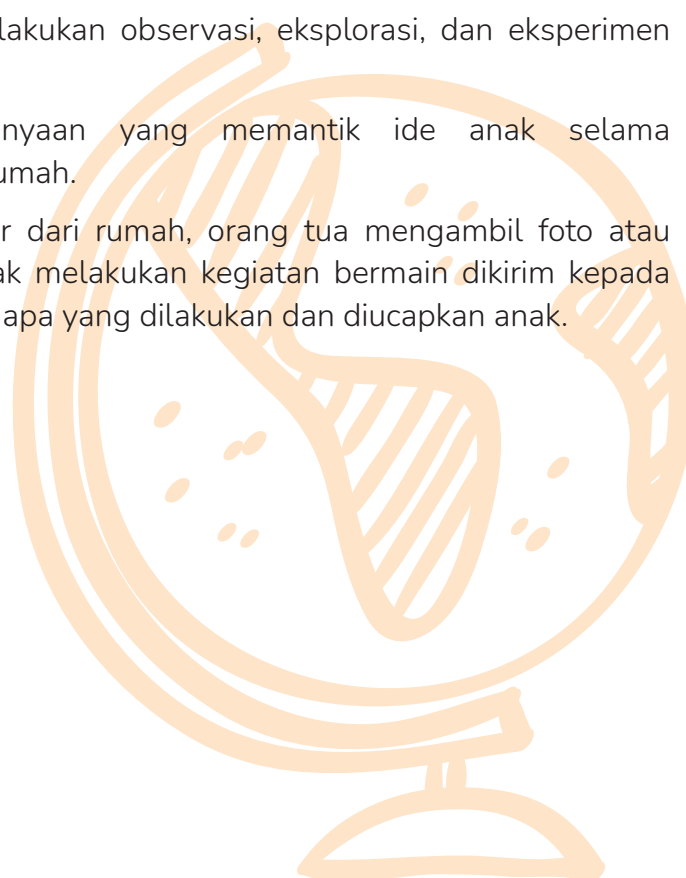
Guru : Saya akan menghadirkan praktisi atau ahli yang paham tentang konsep bermain saat kegiatan *parenting*. Semoga orang tua terbuka pemikirannya bahwa bermainnya anak adalah belajar. Dengan demikian, orang tua juga mau memfasilitasi kegiatan bermain bermuatan Literasi dan STEAM untuk anak di rumah.

Terima kasih atas penjelasannya, Bu

Penulis : Sama-sama, Ibu

Bagaimana dukungan orang tua dalam pengelolaan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM ?

Bentuk dukungan orang tua dalam pengelolaan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM di sekolah antara lain adalah sebagai berikut.

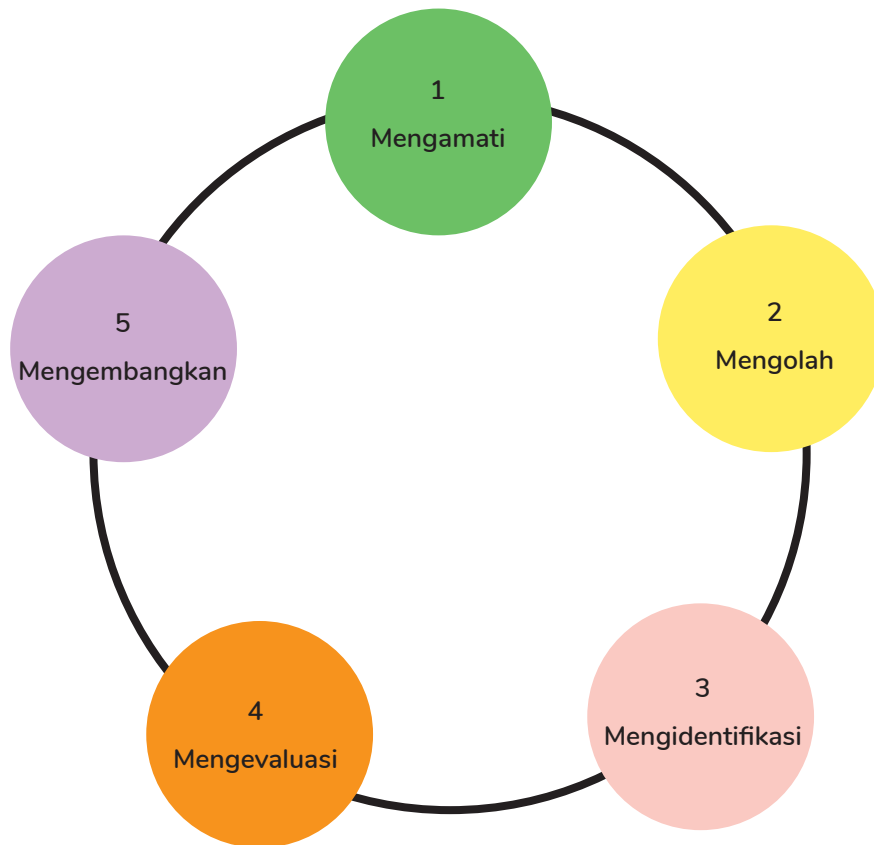
- Menyediakan lingkungan yang kaya Literasi dan STEAM di rumah.
- Memberikan cerita dari berbagai media sesuai dengan minat anak.
- Berdiskusi tentang cerita dengan anak.
- Menyediakan material lepasan yang dibutuhkan saat memfasilitasi minat anak saat melakukan kegiatan bermain di rumah.
- Minat anak tersebut dapat diketahui dari informasi yang disampaikan oleh guru setelah mengamati kegiatan anak saat pembelajaran di sekolah maupun saat anak belajar dari rumah didampingi orang tua.
- Memberi kesempatan anak melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen pada lingkungan sekitar rumah.
- Memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memantik ide anak selama mendampingi anak bermain di rumah.
- Saat mendampingi anak belajar dari rumah, orang tua mengambil foto atau video. Foto atau video saat anak melakukan kegiatan bermain dikirim kepada guru disertai penjelasan singkat apa yang dilakukan dan diucapkan anak.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersama anak merupakan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan agar pada akhir fase pondasi anak dapat mencapai Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM.

Bagaimana cara memastikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah mendorong anak mencapai Tujuan Pembelajaran?

Jawabannya adalah dengan melakukan **asesmen**.

Asesmen menjadi upaya guru untuk memaknai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran sehingga dapat memberi informasi sejauh mana anak mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran dan langkah apa yang perlu dilakukan selanjutnya.

Bagaimana cara guru melakukan asesmen terkait Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM ?

Asesmen digambarkan seperti proses di bawah ini :

Proses asesmen:

1. melakukan pengamatan terhadap anak,
2. mengolah hasil pengamatan ke dalam bentuk dokumentasi anak,
3. mengidentifikasi capaian pembelajaran anak terkait literasi dan STEAM berdasarkan dokumentasi anak,
4. mengevaluasi proses pembelajaran dari hasil capaian anak,
5. pengembangan kegiatan lanjutan.

Proses asesmen ini akan membantu guru dalam memaknai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran termasuk merefleksi apa yang anak pelajari saat bermain *(assessment as learning)* dan perencanaan pembelajaran selanjutnya *(assessment for learning)*. Dengan demikian, anak dapat mengalami pembelajaran yang bermakna.

Bagaimana cara melakukan setiap proses asesmen terkait elemen CP Dasar-dasar Literasi dan STEAM tersebut?

1. Melakukan pengamatan terhadap anak

Pengamatan yang dilakukan kepada anak dilakukan untuk mendapat informasi terkait minat anak, karakter anak, tingkat perkembangan anak, dan kompetensi yang sudah dicapai atau perlu dikembangkan pada anak. Guru mengamati apa yang dilakukan anak, bagaimana respon anak, celoteh anak, apa yang dilakukan anak saat bermain, dan sikap yang ditunjukkan anak saat berinteraksi. Saat melakukan pengamatan terhadap anak, guru dapat memberikan respon terhadap capaian anak berupa apresiasi disertai pertanyaan pemantik *(Scaffolding)* yang mendorong anak mengeksplorasi kegiatan yang dilakukan. Selain itu pada proses pengamatan, Guru juga dapat memberi respon yang mengajak anak untuk merefleksi terkait pembelajaran yang dilakukan (*Assessment as Learning)*

Contoh apresiasi dan *assessment as learning* pada kegiatan pembelajaran

Guru : ***Hebat, kamu berhasil menggelindingkan batu. Kira-kira benda apalagi, ya, yang dapat menggelinding?***

Anak mengambil batu, kelereng, bola, dan benda-benda lain untuk digelindingkan dengan berbagai cara. Anak menggelindingkan benda-benda itu di lantai, tanah, melalui bilah bambu, atau pipa paralon yang terpasang dalam posisi miring.

Anak : Bola dan kelereng juga bisa menggelinding.

Guru : Ternyata bola dan kelereng juga dapat menggelinding. Tapi, balok *dan daun* ***tidak bisa menggelinding****, Kira-kira* **apa sebabnya,** *ya ?*

Anak : ***Nggak* tahu, Bu**. Mungkin karena **batunya berat,** Bu.

Dari percakapan di atas, guru menjadi tahu bahwa anak belum mengetahui pengaruh bentuk benda terhadap kecepatan menggelinding benda sehingga guru dapat menjadikan hal ini pertimbangan atau rekomendasi dalam merancang kegiatan selanjutnya yang mendorong anak untuk memahami konsep sebab-akibat, khususnya pengaruh bentuk benda terhadap gerakannya. Kegiatan merefleksi diri ini juga dapat dilakukan di akhir kegiatan bermain, contohnya saat *circle time* (membuat lingkaran bersama anak-anak).

Semua hasil pengamatan ini merupakan data penting yang perlu dikumpulkan agar guru dapat menghadirkan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak pada pertemuan berikutnya. Pengumpulan data dapat dilakukan menggunakan instrumen, seperti:

- catatan anekdot,
- hasil karya,
- ceklis.

Alat pengumpulan data tersebut dibahas lebih detail pada **Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran**. Sebagai pelengkap dari proses pengumpulan data, guru juga dapat melakukan dokumentasi melalui catatan, foto, atau video.

Contoh hasil pengamatan anak :

Kelompok: Matahari Nama Anak: Zidan Tahun Ajaran: 2020/2021
Tanggal: 19/04/2021 Waktu: Tempat: PAUD Silmi
Tiba-tiba Zidan menoleh ke arah Wira yang menggelindingkan kelereng di papan seluncur. “Hore...bisa!” teriak Wira. Zidan lalu mencoba menggelindingkan kelereng yang dipegangnya di papan seluncur. “ iya...bisa gelinding...*cepet banget* !” Lalu Zidan mengambil kerikil, bola, kaleng untuk digelindingkan di papan seluncur. Saat Guru bertanya benda apa yang paling cepat menggelinding, Zidan menjawab, “Kelereng !”

Celotehan Anak

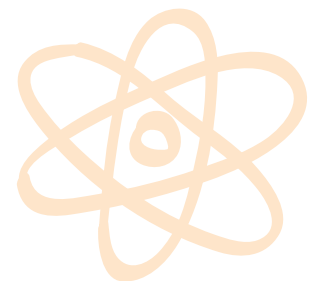
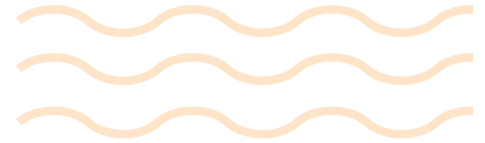
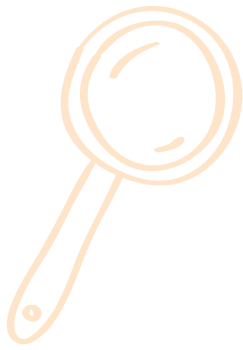
Gambar 5.1 Contoh hasil karya anak

Contoh foto-foto pendukung :

Sumber : PAUD Silmi (2021)

2. Mengolah hasil pengamatan ke dalam bentuk dokumentasi anak

Semua data yang dikumpulkan saat kegiatan anak kemudian diolah agar guru dapat lebih mudah memahami apa saja yang terjadi pada anak saat proses pembelajaran. Guru dapat mendeskripsikan foto atau cuplikan video sesuai dengan hasil pengamatan. Deskripsi berisi gambaran situasi atau kejadian dari foto atau video yang ditampilkan.

Contoh deskripsi foto atau video pada kegiatan **menggelindingkan benda.**

Zidan bermain menggelindingkan benda-benda bersama teman-temannya. Zidan mengamati dua buah paralon yang tersambung. Dia menggeser posisi paralon dan mengamati sambungan ujung paralon di bawahnya juga ikut bergeser. Kemudian, dia menggeser lagi paralon ke posisi semula.

Zidan mengambil kerikil dan kelereng, lalu dimasukkan ke dalam paralon. Dia mengamati bagian dalam pipa paralon itu. “Zidan, itu kelerengnya keluar,” kata Wira ,temannya. “Kerikilnya sudah keluar, belum ?” tanya Zidan ke Wira. “Nih...disini !” kata Wira sambil menunjuk ujung paralon. Ternyata, kerikilnya berhenti di ujung paralon. Zidan mengambil kerikil di ujung paralon, lalu kembali untuk memasukkan kelereng.

Guru bertanya, “Bagaimana caranya agar benda-benda itu bisa menggelinding lebih jauh?” Zidan lalu mengambil dua belah bambu yang digabungkan dan diletakkan di ujung paralon. Dia mengambil beberapa kelereng dan dimasukkan ke dalam paralon. Kelereng-kelereng itu berhenti di ujung paralon dan tidak bisa melewati bambu. Guru bertanya, “bagaimana caranya supaya kelereng itu bisa melewati bambu?” Zidan mengubah posisi bambu agak masuk ke dalam paralon. Selanjutnya, dia mencoba kembali menggelindingkan kelereng-kelereng itu. Namun, kelereng-kelereng itu tetap berhenti di ujung paralon dan tidak bisa melewati bambu. “Kok, gak bisa ya?” tanya Zidan.

Tiba-tiba, dia menoleh ke arah Wira yang menggelindingkan bola di papan seluncur. "Hore, bisa !" teriak Wira. Zidan lalu mencoba menggelindingkan kelereng yang dipegangnya di papan seluncur. "Iya, bisa menggelinding, *cepet banget* !" Kemudian, dia mengambil kerikil, bola, kaleng untuk digelindingkan di papan seluncur. Saat guru bertanya benda apa yang paling cepat menggelinding, Zidan menjawab, "Kelereng."

Sumber : PAUD Silmi (2021)

3. Mengidentifikasi capaian pembelajaran anak terkait Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM berdasarkan dokumentasi anak

Deskripsi kejadian dan situasi yang dibuat digunakan untuk membantu guru merekam dan melihat apa yang teramati pada kejadian tersebut. Apa yang teramati pada anak kemudian dikelompokkan untuk melihat capaian pembelajaran anak terkait elemen dasar-dasar literasi dan STEAM.

Contoh proses identifikasi capaian tujuan kegiatan terkait Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM dengan catatan anekdot.

Tujuan Kegiatan menggelindingkan batu adalah

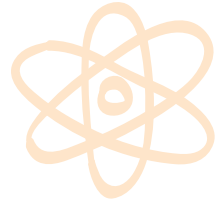
- menjaga kebersihan lingkungan alam,
- beraktivitas fisik di alam,
- mengenal emosi senang dan jijik,
- **mengenal keaksaraan awal,**
- **mengamati lingkungan alam di sekitar sekolah,**
- **mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar sekolah,**
- **melakukan uji coba terhadap bahan alam yang ada di sekitar sekolah.**

Keterangan : Tulisan berwarna jingga adalah Tujuan yang terkait CP Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM

Contoh catatan anekdot Zidan saat bermain menggelindingkan batu

Zidan bermain menggelindingkan benda-benda bersama teman-temannya. Zidan mengamati dua buah paralon yang tersambung. Dia menggeser posisi paralon dan mengamati sambungan ujung paralon di bawahnya juga ikut bergeser. Kemudian, dia menggeser lagi paralon ke posisi semula.

Apa yang dapat diamati pada deskripsi tersebut?

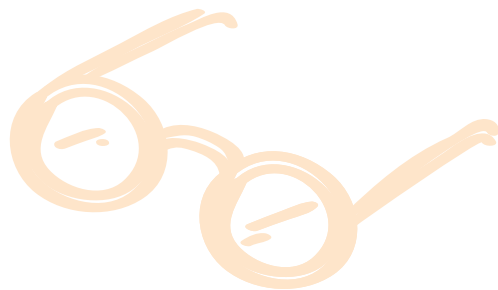
- Anak mampu mengamati benda-benda atau bahan alam yang ada di sekitar.
- Anak mampu mengenal hubungan sebab akibat dari apa yang dilakukannya
- Anak mampu menggunakan teknologi yang tersedia (teknologi bidang miring)

Zidan mengambil kerikil dan kelereng, lalu dimasukkan ke dalam paralon. Dia mengamati bagian dalam pipa paralon itu. “Zidan, itu kelerengnya keluar,” kata Wira ,temannya. “Kerikilnya suda keluar belum ?” tanya Zidan ke Wira. “Nih...disini !” kata Wira sambil menunjuk ujung paralon. Ternyata, kerikilnya berhenti di ujung paralon. Zidan mengambil kerikil di ujung paralon, lalu kembali untuk memasukkan kelereng.

Apa yang dapat diamati pada deskripsi tersebut?

- Anak mampu mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar.
- Anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan teman.

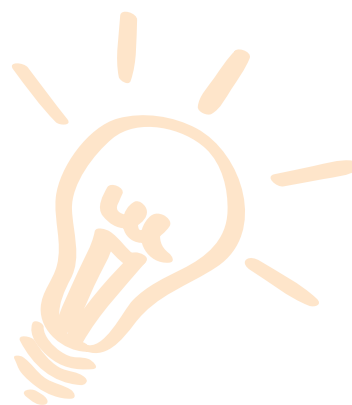
Guru bertanya, “Bagaimana caranya agar benda-benda itu bisa menggelinding lebih jauh?” Zidan lalu mengambil dua belah bambu yang digabungkan dan diletakkan di ujung paralon. Dia mengambil beberapa kelereng dan dimasukkan ke dalam paralon. Kelereng-kelereng itu berhenti di ujung paralon dan tidak bisa melewati bambu. Guru bertanya, “bagaimana caranya supaya kelereng itu bisa melewati bambu?” Zidan merubah posisi bambu agak masuk ke dalam paralon. Selanjutnya, dia mencoba kembali menggelindingkan kelereng-kelereng itu. Namun, kelereng-kelereng itu tetap berhenti di ujung paralon dan tidak bisa melewati bambu. “Kok, *gak* bisa ya?” tanya Zidan.

Apa yang dapat diamati pada deskripsi tersebut?

- Anak mampu memahami pertanyaan guru dan merespon dengan tindakan.
- Anak mampu melakukan uji coba untuk menyelesaikan masalah.
- Anak mampu mengungkapkan pikiran secara lisan.

Tiba-tiba, dia menoleh ke arah Wira yang menggelindingkan bola di papan seluncur. "Hore, bisa !" teriak Wira. Zidan lalu mencoba menggelindingkan kelereng yang dipegangnya di papan seluncur. "Iya, bisa menggelinding, *cepet banget* !" Kemudian, dia mengambil kerikil, bola, kaleng untuk digelindingkan di papan seluncur. Saat guru bertanya benda apa yang paling cepat menggelinding, Zidan menjawab, "Kelereng."

Apa yang dapat diamati pada deskripsi tersebut?

- Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap respon orang lain.
- Anak mampu mengenali hubungan antara bidang miring dengan kecepatan benda saat menggelinding.
- Anak mampu mengeksplorasi kecepatan benda-benda yang bergerak menggelinding pada bidang miring.
- Anak mengomunikasikan pikiran secara lisan.

Sumber : PAUD Silmi (2021)

Capaian Zidan pada kegiatan menggelindingkan benda dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.1 Capaian Zidan terkait CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

No	Tujuan Pembelajaran	Yang dapat diamati pada anak
1	**Tujuan Pembelajaran :** Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita. **Tujuan Kegiatan :**	
2	**Tujuan Pembelajaran :** Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan dan tulisan, menggunakan berbagai media, dan membangun percakapan. **Tujuan Kegiatan :**	• Mampu berkomunikasi secara lisan dengan teman. • Mampu memahami pertanyaan guru dan merespon dengan tindakan. • Mampu mengungkapkan pikiran secara lisan.
3	**Tujuan Pembelajaran :** Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. **Tujuan Kegiatan :** mengenal keaksaraan awal.	

No	Tujuan Pembelajaran	Yang dapat diamati pada anak
4	**Tujuan Pembelajaran :** Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen. **Tujuan Kegiatan :** • mengamati lingkungan alam di sekitar sekolah, • mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar sekolah, • melakukan uji coba terhadap bahan alam yang ada di sekitar sekolah,	• Mampu mengamati benda-benda atau bahan alam yang ada di sekitar. • Mampu mengenal hubungan sebab- akibat dari apa yang dilakukannya. • Mampu mengenali hubungan antara bidang miring dengan kecepatan benda saat menggelinding. • Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap respon orang lain. • Mampu mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar. • Mampu mengeksplorasi kecepatan benda-benda yang bergerak menggelinding pada bidang miring. • Mampu melakukan uji coba untuk menyelesaikan masalah.
4	**Tujuan Pembelajaran :** Anak mengenal dan mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial. **Tujuan Kegiatan :**	
5	**Tujuan Pembelajaran :** Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab. **Tujuan Kegiatan :**	• Anak mampu menggunakan teknologi yang tersedia (teknologi bidang miring).
6	**Tujuan Pembelajaran :** Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. **Tujuan Kegiatan :**	• Mampu mengenali hubungan antara bidang miring dengan kecepatan benda saat menggelinding.

No	Tujuan Pembelajaran	Yang dapat diamati pada anak
7	**Tujuan Pembelajaran :** Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. **Tujuan Kegiatan :**	
8	**Tujuan Pembelajaran :** Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, dan mengapresiasi karya seni. **Tujuan Kegiatan :**	

4. Mengevaluasi proses pembelajaran dari hasil capaian dan minat anak.

Tujuan dari proses mengevaluasi capaian dan minat anak di kelas adalah untuk melihat apakah proses pembelajaran telah mendorong anak-anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, guru perlu mencermati pencapaian anak-anak di kelas terhadap tujuan kegiatannya

Pemahaman guru terhadap pencapaian dan minat anak ini dapat membantu guru dalam hal berikut.

- Mengetahui kegiatan mana yang paling menarik atau diminati anak.
- Mengetahui apa yang perlu dikembangkan pada anak untuk mencapai CP.
- Mengetahui kegiatan lanjutan yang dapat dilakukan sesuai dengan minat anak dan stimulus yang dibutuhkan.

Berikut ini evaluasi pembelajaran kelas B TK Nusantara setelah melakukan kegiatan bermain dengan topik batu

Satuan PAUD : TK Nusantara

Topik Pembelajaran : Batu

Kelas B

Evaluasi Pembelajaran
• Anak-anak sudah mampu berkomunikasi secara lisan. Selanjutnya, anak-anak dapat didorong untuk membangun percakapan dengan teman dalam kegiatan bermain. • Anak-anak dapat diajak untuk bereksplorasi dengan benda dan bahan yang berbeda. • Anak-anak sudah mampu melakukan uji coba untuk menyelesaikan masalahnya. Anak-anak dapat didorong untuk melakukan uji coba dengan cara yang berbeda dalam kegiatan bermain mereka. • Anak-anak dapat dilibatkan pada kegiatan yang mendorongnya untuk kreatif dan kolaboratif. • Anak menyampaikan bahwa mereka masih ingin melanjutkan bermain batu, yaitu membuat gasing dan menggelindingkan batu . • Permainan yang paling diminati anak adalah bermain gasing dan menggelindingkan batu.

5. Pengembangan Kegiatan Lanjutan

Bagaimana cara guru mengembangkan kegiatan lanjutan bermuatan Literasi dan STEAM?

Guru dapat mengembangkan kegiatan lanjutan (kegiatan esok hari) dengan melihat hasil evaluasi capaian pembelajaran dan minat anak yang didapatkan melalui pengamatan guru. Hasil dari proses ini adalah sebuah rekomendasi yang digunakan untuk mendukung perencanaan kegiatan esok hari, yang di kenal dengan istilah *Assessment for Learning.*

Catatan :

Perencanaan harian dapat dibuat pada awal minggu, tetapi jika memerlukan perubahan rencana di tengah minggu berdasar hasil observasi dan asesmen harian, lakukan saja!

Jika kegiatan yang dilakukan sangat diminati anak dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan tersebut membantu mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran, kegiatan tersebut dapat dipertimbangkan untuk menjadi sebuah proyek kelas.

Bagaimana cara melakukan pembelajaran berbasis proyek?

Lihat **Buku Panduan Guru Proyek Profil Pelajar Pancasila**

Contoh rekomendasi pengembangan kegiatan lanjutan TK Nusantara Kelas B

Rekomendasi kegiatan lanjutan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Mengulang kegiatan yang sama dengan menambahkan alat dan bahan yang dapat digelindingkan.
2. Untuk kegiatan mengenal teknologi yang memanfaatkan bidang miring, guru dan anak-anak dapat pergi ke lokasi tertentu yang memanfaatkan teknologi yang menggunakan bidang miring untuk bekerja. Contohnya adalah sopir truk yang menurunkan muatan dengan menggunakan papan yang dimiringkan.
3. Kegiatan yang masih diinginkan anak untuk dilanjutkan keesokan harinya adalah kegiatan menggelindingkan benda dan membuat gasing.

Rekomendasi pendampingan yang dapat dilakukan Orang tua di rumah adalah sebagai berikut.

1. Orang tua dapat mengajak anak untuk mengamati lingkungan sekitar yang berkaitan dengan pemanfaatan bidang miring seperti jalan untuk pengguna kursi roda, jalan miring pada bukit, sisi pisau yang menggunakan prinsip bidang miring.
2. Saat kegiatan mengamati lingkungan sekitar, Orang tua aktif bertanya dan berdiskusi terkait apa yang sedang diamati anak.
3. Orang tua dapat mengajak anak beraktifitas dengan batu, seperti mengulek menggunakan cobek, atau menyusun batu di halaman rumah.

Agar lebih memahami proses asesmen ini, mari kita amati diskusi antara guru dan penulis berikut.

Guru : Terimakasih, Bu. Bab asesmen ini sangat membantu saya memahami cara mengamati anak, mengevaluasi capaian anak, bahkan saya bisa mengembangkan kegiatan lanjutan. Namun, ada beberapa hal yang mau saya konfirmasi Bu, bolehkah?

Penulis : Boleh dong Bu, silahkan.

Guru : Apakah asesmen ini dilakukan setiap hari?

Penulis : Iya, Bu. Proses asesmen dilakukan setiap hari, mulai dari merencanakan, mengelola, sampai dengan akhir kegiatan, karena hasil asesmen ini digunakan untuk menentukan kegiatan dan pengelolaan esok hari.

Guru : Oh, begitu. Apakah formatnya harus seperti contoh yang diberikan, Bu? Ada tabel- tabel atau bisa catatan-catatan saja?

Penulis : Begini, Bu. Sebenarnya, tidak ada ketentuan model format dalam melakukan asesmen. Jadi, sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan Ibu. Ibu bisa memilih yang lebih memudahkan Ibu dalam melakukan asesmen. Namun, Ibu tetap perlu memperhatikan bahwa semua proses tersebut harus dilakukan. Selain itu, ada bukti dokumennya, baik catatan, foto, atau video.

Guru : Jadi, harus ada catatan, foto, atau video, ya, Bu?

Penulis : Minimal ada catatan yang menggambarkan proses yang terjadi, Bu. Hal ini juga akan membantu Ibu saat pelaporan capaian anak.

Guru : Baik, Bu. Satu pertanyaan lagi, Bu. Apakah asesmen untuk setiap anak harus dilakukan setiap hari?"

Penulis : Dalam melakukan asesmen, Ibu dapat mengamati 2–3 anak setiap harinya. Sambil melakukan pengamatan, Ibu juga harus memperhatikan anak-anak lain yang belum mendapat giliran untuk diamati. Catatlah apa yang dilakukan dan dikatakan anak. Ibu bisa menggunakan HP sebagai alat bantu untuk mengambil foto atau video saat anak berkegiatan. Foto/ video itu akan membantu ibu dalam melakukan pengamatan secara lebih mendalam.

LAMPIRAN

Apa yang harus dilakukan guru untuk dapat melaksanakan seluruh proses kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM?

Proses yang digambarkan pada bagian ini adalah sebuah proses perencanaan dan pengelolaan kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM sesuai dengan tujuan pembelajaran sekolah sehingga dapat mencapai CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM pada akhir fase Fondasi.

Contoh pada lampiran ini masih berkaitan dengan contoh yang ada pada Bab 2 sampai dengan Bab 5 di buku ini. Jika pada Bab 5 diakhiri dengan sebuah rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya, pada bagian ini akan diberikan contoh kegiatan yang akan dilaksanakan keesokan harinya sesuai rekomendasi tersebut.

Untuk memberikan gambaran yang lebih utuh, pada bagian ini kami menyajikan kembali seluruh proses kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM.

1. **Guru menerjemahkan Tujuan Pembelajaran di Kurikulum Sekolah menjadi Tujuan kegiatan.**

   a. **Tujuan Pembelajaran**

Nama Sekolah : TK Nusantara

Lokasi: Desa Sukamaju

Karakteristik Peserta Didik dan Budaya Setempat

- Secara geografis, satuan berada di perbukitan yang memiliki kontur tanah berbukit-bukit, menanjak, dan menurun. Sekolah berjarak 5 km dari pusat pemerintahan kecamatan.
- Sumber daya alam yang terdapat di sekitar sekolah adalah sungai, sawah, tanaman keras, tanaman pangan, hewan ternak, dan perikanan air tawar.
- Sebagian besar anak-anak diasuh oleh ibu mereka sambil berkumpul dengan tetangga saat ayah pergi bertani atau beternak.
- Orang tua peserta didik sebagian besar berasal dari kalangan kelas menengah.
- Berdasarkan sudut pandang sosial budaya, penduduknya sebagian besar bermata pencaharian di bidang pertanian dan peternakan. Gotong royong menjadi budaya bermasyarakat yang kental.

Visi - Misi Sekolah

Visi : Generasi Sehat, Cerdas, Berakhlak Mulia.

Misi :
- mewujudkan anak yang sehat secara jasmani dan rohani,
- mewujudkan anak yang cerdas dan berpikir kritis serta mampu menyelesaikan masalah,
- mewujudkan anak yang berkarakter dan berakhlak mulia.

Tujuan Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM TK Nusantara

1. Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita.
2. Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.
3. Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca.
4. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen.
5. Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial.
6. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab.
7. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
8. Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.
9. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, dan mengapresiasi karya seni.

b. Tujuan Kegiatan

Tabel 1 Contoh Tujuan Kegiatan Kelas B TK Nusantara

Topik Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Tujuan Kegiatan
Lingkungan Sekolah	• mengenali kewajiban agamanya • mempraktikkan kewajiban agamanya • mengenali perintah agama untuk memelihara alam • mengenal keberagaman agama dan kepercayaan orang lain • menghargai agama dan kepercayaan orang lain • menjaga kebersihan diri • menunjukkan sikap positif dalam berbagai kegiatan fisik • berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik • menunjukkan perilaku makan bergizi • menjaga keselamatan diri • mengenali emosi diri • mengekspresikan emosi diri • mengelola emosi diri • membangun hubungan sosial secara sehat • menunjukkan perasaan bangga terhadap latar belakang budaya dan jati dirinya. • mengenali karakteristik anak indonesia yang berlandaskan Pancasila • **anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita.** • **anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.** • **anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca.**	• menjaga kebersihan lingkungan alam • beraktivitas fisik di alam sekitar sekolah • mengenal emosi senang dan jijik • **mengenal keaksaraan awal** • **mengamati lingkungan alam di sekitar sekolah** • **mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar sekolah** • **melakukan uji coba terhadap bahan alam yang ada di sekitar sekolah**

Topik Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Tujuan Kegiatan
Lingkungan Sekolah	• anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen. • anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam,lingkungan fisik, dan sosial. • anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab. • anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. • anak dapat mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. • anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.	

Keterangan : Tulisan berwarna jingga adalah tujuan yang terkait CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

2. Guru menemukan minat anak

Anak tertarik dengan batu yang mereka lihat dan temukan saat berjalan-jalan di pinggir sungai bersama guru. Anak-anak mengambil dan mengumpulkan batu-batu itu, lalu membawanya ke sekolah. Sesampainya di sekolah, anak-anak menceritakan pengalaman saat berjalan-jalan di pinggir sungai. “Pak Guru, kami menemukan macam-macam batu di pinggir sungai. Ada yang warna coklat, hitam, abu-abu. Bentuknya juga bermacam-macam.” Mereka antusias menunjukkan batu-batu yang mereka temukan. Guru menangkap ketertarikan anak terhadap batu serta berencana menjadikannya bahan untuk kegiatan bermain. Rekomendasi kegiatan sebelumnya juga menunjukkan bahwa anak tertarik dan berminat untuk bermain menggelindingkan benda dan membuat gasing.

3. **Guru menggunakan cerita sebagai inspirasi kegiatan**

Guru mencari cerita yang sesuai dengan ketertarikan anak akan batu. Guru berencana membacakan buku cerita berjudul Batu dan Bambu karangan Yuliati Siantajani lagi di kegiatan hari kedua untuk memberikan gambaran lebih jelas pada anak tentang cerita batu dan bambu.

4. **Guru membuat peta konsep dan rancangan kegiatan**

Guru mengembangkan peta konsep yang sudah ada dengan menambahkan hal-hal yang dapat diamati pada kegiatan hari sebelumnya, seperti subtopik atau konsep-konsep yang berkaitan dengan topik batu atau cerita. Rancangan kegiatan yang akan digunakan untuk kegiatan hari kedua adalah kegiatan menggelindingkan batu dan membuat gasing yang disesuaikan dengan minat anak dan hasil rekomendasi pembelajaran hari pertama.

5. **Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Setelah guru mengembangkan peta konsep dan rancangan kegiatan, guru kemudian membuat RPP atau menyesuaikan RPP jika sudah membuat RPP mingguan. Berikut adalah contoh RPPH hari ke-3 yang berisi kegiatan yang telah disesuaikan dengan rekomendasi dan minat anak pada pembelajaran hari ke-2 (Baca Bab 5 bagian rekomendasi kegiatan lanjutan).

Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

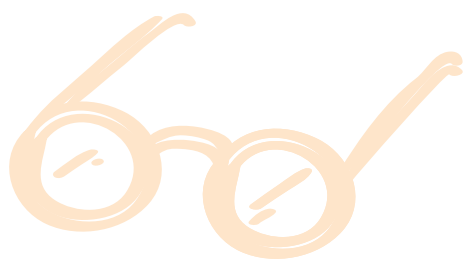
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Kelompok : TK Nusantara
Hari/Minggu : Rabu/ I
Bulan/Th : Juli/2021

1. Tujuan Pembelajaran:

- menjaga kebersihan lingkungan alam,
- beraktivitas fisik di alam,
- mengenal emosi senang dan jijik,
- **mengenal keaksaraan awal,**
- **mengamati lingkungan alam di sekitar sekolah,**
- **mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar sekolah,**
- **melakukan uji coba terhadap bahan alam yang ada di sekitar sekolah.**

Keterangan :

Tulisan berwarna jingga adalah tujuan yang terkait CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM

2. Topik : **Kegiatan Batu dan Bambu**

3. **Kegiatan**

   a. **Senam "Aku anak sehat" (07.30 - 09.15)**

      Alat dan Bahan : Audio

   b. **Kegiatan Pembuka**

      → Salam dan doa

      → Menyanyikan lagu

      → "Indah Pemandangan" Cipt AT Mahmud.

      Alat dan Bahan : Audio

      → Membuat kesepakatan sebelum beraktifitas

   c. **Kegiatan Inti (08.00 - 09.15)**

      → Membacakan Buku Cerita Batu dan Bambu

      Alat dan Bahan : Buku Cerita Batu dan Bambu karya Yuliati Siantajani

      → Berdiskusi tentang isi cerita

      → Kegiatan Main

      - **Menggelindingkan Benda**

        Alat dan Bahan :

        - Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok, seperti batu, bola, biji-bijian, kelereng, balok kayu, kardus, dan lain-lain.
        - Benda-benda yang dapat digunakan sebagai bidang miring, seperti papan kayu, paralon, belahan bambu, potongan kardus tebal.
        - Tambahan di hari kedua sesuai rekomendasi, yaitu kaleng, botol, dan selotip.
        - Anak juga dapat membawa benda dari rumahnya untuk melakukan uji coba.

- **Membuat Gasing**

  Alat dan Bahan :

  - Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok, seperti batu, bola, biji-bijian, kelereng, kayu, CD, potongan kardus, dan kardus.
  - Benda yang dibutuhkan dalam proses pembuatan gasing, seperti gunting, selotip bening, dan alat tulis.

d. Kegiatan Penutup (09.15 - 09.30)

→ Berdiskusi tentang pengalaman bermain

→ Bernyanyi "Indah Pemandangan"

→ Makan bekal

→ Berdoa untuk pulang

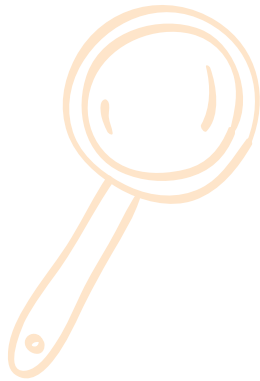
6. Guru mengelola lingkungan belajar.

Guru mengelola lingkungan main di luar ruangan untuk kegiatan menggelindingkan batu dan membuat gasing.

Sumber : PAUD Silmi (2021)

Gambar 5.2 Guru Sedang Menata lingkungan main di luar ruangan

Pada foto terlihat seorang guru sedang menata lingkungan main di luar ruangan untuk kegiatan menggelindingkan benda. Benda-benda diletakkan dalam wadah dan ditata secara menarik. Peletakan paralon dengan posisi miring akan memunculkan ide dan gagasan anak untuk menggelindingkan benda.

Sumber : PAUD Silmi (2021)

Gambar 5.3 Penataan lingkungan main secara menarik di luar ruangan untuk kegiatan menggelindingkan batu.

7. Guru mengelola kegiatan pembelajaran

1. Kegiatan pembuka

Pembelajaran diawali dengan kegiatan yang membangun suasana yang menyenangkan, membuat anak merasa nyaman, dan mendorong anak untuk bisa terlibat dalam interaksi dan komunikasi.

Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan guru pada kegiatan pembuka.

- Mengajak anak bergandengan tangan membuat lingkaran dan menyapa sambil menyebutkan nama-nama anak dengan bernyanyi,
- Berdoa untuk mengajak anak bersyukur akan ciptaan Tuhan.

  Contoh : “Terima kasih Tuhan telah menciptakan alam dengan segala mahluk dan benda yang dapat kami manfaatkan, dan seterusnya. ”
- Bercerita sesuai dengan topik, seperti topik tentang “batu”.

Gambar 5.4 Guru sedang membacakan buku cerita

Contoh cerita yang bersumber dari buku cerita berjudul *Batu dan Bambu* Karya Yuliati Siantajani

Guru dapat menceritakan kembali cerita *Batu dan Bambu*, lalu mengajak anak berdiskusi tentang ceritanya. Kemudian, guru dapat mengaitkannya dengan kegiatan yang dilakukan sebelumnya.

Setelah membacakan cerita, guru melanjutkan proses pembelajaran dengan kegiatan bermain sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat sebelumnya.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, ada 2 pilihan kegiatan yang dapat dimainkan oleh anak :

1. Menggelindingkan Batu

Konsep yang dimunculkan pada kegiatan ini adalah

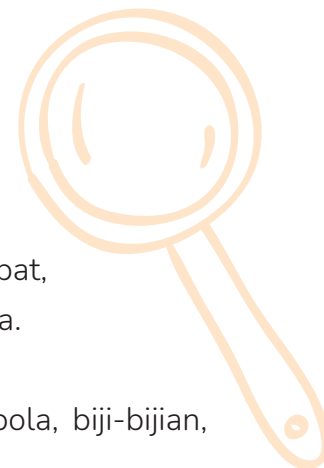
- cara menggelindingkan benda,
- mengenal bentuk benda yang paling mudah menggelinding,
- membandingkan benda yang dapat menggelinding lebih cepat,
- membandingkan benda yang dapat mengelinding lebih jauh.

Alat dan Bahan :

- Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok, seperti batu, bola, biji-bijian, kelereng, balok kayu, kardus, dan lain-lain.
- Benda-benda yang dapat digunakan sebagai bidang miring, seperti papan kayu, paralon, belahan bambu, dan potongan kardus tebal.

2. **Membuat gasing**

   Konsep yang dimunculkan pada kegiatan ini adalah :
   - cara membuat benda berputar,
   - bentuk benda yang dapat berputar,
   - membandingkan benda yang dapat berputar paling cepat,
   - membandingkan benda yang dapat berputar lebih lama.

   Alat dan Bahan:
   - Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok : batu, bola, biji-bijian, kelereng, kayu, CD, potongan kardus, dan kardus.
   - Benda yang dapat proses pembuatan gasing, seperti gunting, selotip bening, dan alat tulis.

Berikut adalah contoh proses pendampingan anak pada salah satu kegiatan main.

Kegiatan : Membuat Gasing

Zidan mengamati contoh gasing dari kepingan CD. Kemudian, dia mengambil kepingan CD yang tersedia dan mengamatinya. Dia memasukkan jari telunjuknya ke lubang di tengah keping CD. Setelah itu, dia mengambil sebuah spidol dan memasukkannya ke lubang pada keping CD.

Pertanyaan Guru :
"Bagaimana caranya agar benda itu bisa berputar?"

Guru mendorong anak untuk menemukan cara agar benda-benda itu berputar.

Zidan memegang gagang spidol yang sudah terpasang pada keping CD. Dia meletakkan spidol itu dalam posisi tegak, kemudian memutarnya. Keping CD itu terlihat berputar sebentar, kemudian berhenti. “Bu Guru, lihat bisa *muter*!” kata Zidan. Zidan memutar kepingan CD itu beberapa kali.

Pernyataan Guru :
“Hebat, Zidan sudah berhasil membuat keping CD itu berputar ya.”

Guru menegaskan konsep berputar yang ditemukan Zidan sekaligus memberikan apresiasi atas keberhasilannya.

Pertanyaan Guru :
“Apakah ada cara lain yang dapat membuat keping CD itu berputar?”

Guru memantik anak untuk berpikir kritis dan kreatif agar dapat menemukan cara lain untuk membuat benda berputar.

Faza datang menghampiri Zidan dan menunjukkan gasing dari kepingan CD yang sudah dia buat. “Nih, aku buat dua,” kata Faza kepada Zidan. “*Yok*, diputer barengan!” ajak Zidan kepada Faza. “Eh, gasingku muternya lama loh. Gasingmu udah nggak muter, ” kata Zidan. Keduanya memutar gasing beberapa kali lagi. “Hore, gasingku muternya lebih lama daripada gasingmu.” kata Zidan kepada Faza.

Pertanyaan Guru :

“Gasing siapa yang berputarnya lebih lama?”

Guru mendorong anak untuk dapat membandingkan dua kejadian yang bersamaan.

Pernyataan Guru :

“Wah, gasing Zidan bisa berputar lebih lama daripada gasing Faza, ya. Kira-kira mengapa gasing Faza nggak bisa berputar lama ?”

Guru memantik ide Zidan agar dapat membuat gasing yang bisa berputar lebih lama.

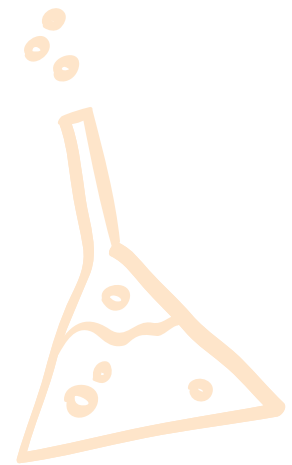
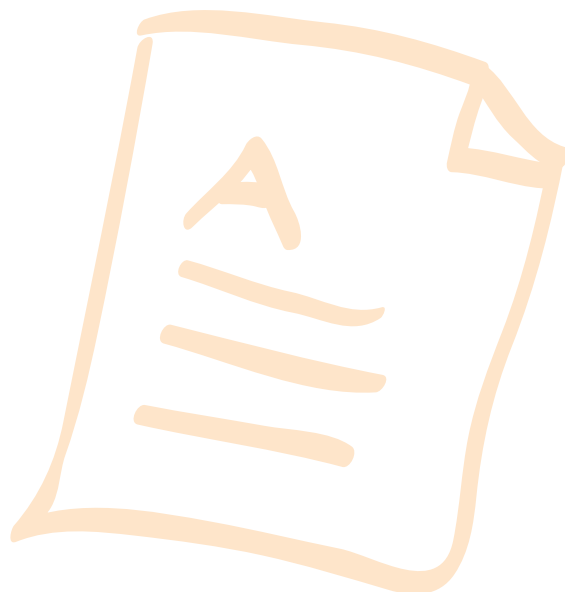
Catatan

Mencatat respon anak saat bermain termasuk mengambil foto atau video secukupnya sebagai bahan pelengkap catatan.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak-anak berkumpul lagi dalam lingkaran setelah merapikan bahan dan alat main yang telah digunakan. Guru dapat menggali pengalaman anak saat bermain dengan menanyakan kepada anak beberapa pertanyaan sebagai berikut.

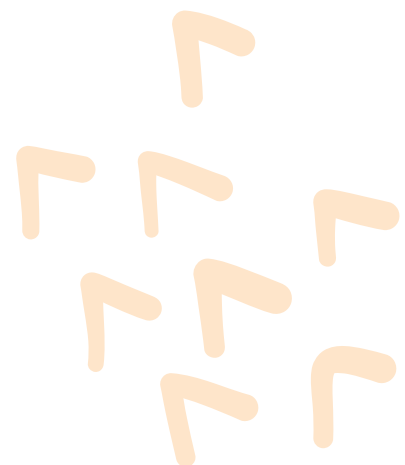
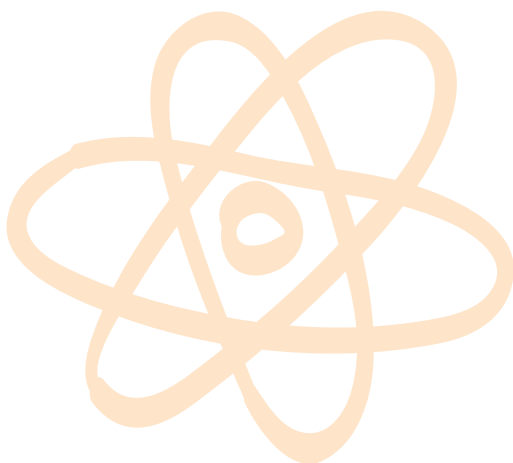
- Bagaimana perasaanmu saat bermain tadi?
- Apa yang paling kamu suka saat bermain tadi?
- Apa yang kamu temukan saat bermain tadi?
- Apakah kamu masih ingin melanjutkan kegiatan mainnya?
- Jika masih ingin melanjutkan kegiatan main, kira-kira benda atau alat apa saja yang akan ditambahkan?

Setelah guru selesai menggali pengalaman anak, guru mengajak anak istirahat untuk makan bekal dan berdoa sebelum pulang.

8. Guru melakukan asesmen

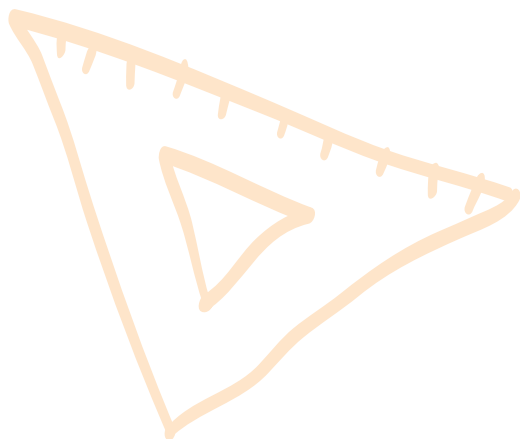
Berikut ini catatan anekdot Zidan saat bermain membuat gasing

Zidan mengamati contoh gasing dari kepingan CD. Kemudian, dia mengambil kepingan CD yang tersedia dan mengamatinya. Dia memasukkan jari telunjuknya ke lubang di tengah keping CD. Setelah itu, dia mengambil sebuah spidol dan memasukkannya ke lubang pada keping CD.

Apa yang dapat diamati pada deskripsi tersebut?

- mampu mengamati benda-benda di sekitarnya,

Zidan memegang gagang spidol yang sudah terpasang pada keping CD. Dia meletakkan spidol itu dalam posisi tegak, kemudian memutarnya. Keping CD itu terlihat berputar sebentar, kemudian berhenti. “Bu Guru, lihat bisa *muter*!” kata Zidan. Zidan memutar kepingan CD itu beberapa kali.

Apa yang dapat diamati pada deskripsi tersebut?

- menunjukkan rasa senang;
- mampu mengeksplorasi benda-benda di sekitar:
- menyampaikan pikiran secara lisan.

Faza datang menghampiri Zidan dan menunjukkan gasing dari kepingan CD yang sudah dia buat. “Nih, aku buat dua, ” kata Faza kepada Zidan. “Yok, *diputer barengan!*” Ajak Zidan kepada Faza. “Eh, punyaku muternya lama loh, punyamu udah nggak muter.” kata Zidan. Keduanya memutar gasing beberapa kali lagi. “Hore, gasingku *muternya lebih* lama daripada gasing kamu.” kata Zidan kepada Faza.

Apa yang dapat diamati pada deskripsi tersebut?

- mampu berkomunikasi secara lisan;
- mampu membangun percakapan;
- mampu melakukan perbandingan dua kejadian;
- mampu melakukan uji coba menggunakan benda-benda di sekitar.

Yuk, berlatih!

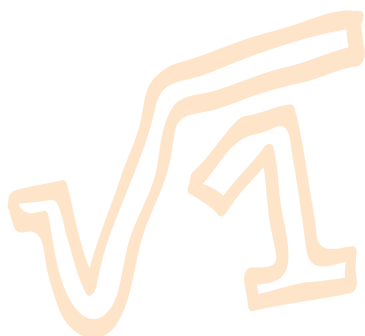
Kira-kira dari catatan anekdot di atas, apa saja yang sudah dicapai Zidan terkait capaian Pembelajaran Elemen Dasar - Dasar Literasi dan STEAM?
contohnya ada pada bab 5 terkait asesmen

Sumber Gambar: PAUD Silmi (2021)

Evaluasi Pembelajaran Kelas B TK Nusantara

Evaluasi Pembelajaran
• Anak-anak sudah mampu berkomunikasi secara lisan dan membangun percakapan dengan temannya. Untuk selanjutnya Anak-anak dapat diajak mengomunikasikan pikiran, ide, dan gagasan melalui berbagai media. • Anak-anak sudah dapat bereksplorasi dengan benda-benda di sekitar. Selanjutnya, anak-anak dapat distimulasi untuk melakukan uji coba dengan benda-benda di sekitar mereka. • Anak-anak sudah mampu membandingkan dua kejadian yang bersamaan. Selanjutnya, anak-anak dapat didorong untuk dapat berpikir kritis dalam mencari penyebab perbedaan dua kejadian yang ditemukannya.

Rekomendasi kegiatan lanjutan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan yang mendorong anak melakukan lebih banyak uji coba.
2. Kegiatan yang dapat mendorong anak berpikir kritis untuk dapat menemukan penyebab perbedaan dari dua kejadian yang sama.
3. Kegiatan yang dapat mendorong anak mengomunikasikan pikiran, ide, dan gagasan melalui berbagai media.
4. Kegiatan membuat benda berputar dan menggelindingkan benda masih diminati oleh anak untuk dimainkan keesokan harinya.

Pendampingan Orang tua :

Guru menyampaikan informasi kepada orang tua untuk melakukan kegiatan pendampingan melalui komunikasi langsung, buku penghubung, atau pesan singkat melalui gawai yang bertujuan untuk

- memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan di sekitar rumah;
- membangun komunikasi secara lisan dengan anak melalui aktivitas sehari-hari di rumah.

Daftar Pustaka

Campbell, Coral, dkk. 2018. *STEM Practice in the Early Years*. Scientific Research Publishing. https://doi.org/10.4236/ce.2018.91002.

Center of Early Learning. *Self Guided Learning Module Literacy-Rich Environment*. http://www.earlyliteracylearning.org/ta_pdf/SelfGuided_Module_LRE.pdf

DeJarnette, Nancy K. 2019. *Implementing STEAM in the Early Childhood Classroom*. European Journal of STEM Education.

Edwards, Carolyn P & Willis, Linda Mayo. *Integrating Visual and Verbal Literacies in the Early Childhood Classroom*. Nebraska.

Eliason, Claudia & Jenkins, Loa. 2007. *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum (Eight Edition)*. Prentice Hall.

Jackman, Hilda L. 2019. *Early Education Curriculum - A Child's Connection to The World (Second Edition)*. USA: Delmar Thomson Learning.

Logaridis, dkk. 2012. *Make it Meaningful! Emergent Literacy in the Kindergarten Years*. https://playfullyinspireddotcom1.files.wordpress.com/2014/03/ecebc_summer2012_make_it_meaningful.pdf

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Media Komunikasi dan Inspirasi Jendela Pendidikan dan Kebudayaan Edisi VI, Gerakan Literasi untuk Tumbuhkan Budaya Literasi*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pedoman Penanaman Sikap Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pedoman Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD.

Ruang Guru. *Memahami Pengertian Literasi, Tujuan, dan Jenis-Jenisnya.*

https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-literasi. (Diakses tanggal 6 April 2021)

Siantajani, Yuliati. 2019. *Batu dan Bambu - Buku Cerita PAUD serial STEAM.* Semarang: Sarang Seratus Aksara.

Siantajani, Yuliati. 2020. *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD.* Semarang: Sarang Seratus Aksara.

Siantajani, Yuliati. 2020. *Loose Parts-Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD.* Semarang: Sarang Seratus Aksara.

Profil Penulis

Nama Lengkap : Ellysa Aditya Suryawati
Email : umicha.72@gmail.com
Instansi : -
Alamat Instansi : Jl. Karangrejo V, Perumahan Karangrejo Asri No A2, Kecamatan Banyumanik Kota Semarang - Jawa Tengah
Bidang Keahlian : Praktisi PAUD

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pengelola PAUD
2. Pelatih Diklat PAUD

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. D2 PGTK Tahun

Profil Penulis

Nama Lengkap : Muhammad Akkas
Email : Muhammadakkas23@gmail.com
Instansi : -
Alamat Instansi : Jl. Salvia V Blok UC no.16 Sektor 1.2 BSD City, Rw. Buntu, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15318
Bidang Keahlian : Praktisi PAUD

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Asisten Training Manager Pelatihan Pengajar Muda Ang. XIX, Yayasan Indonesia Mengajar
2. Tim Konsultan Program SIGAP usia 3 - 6 Tahun, Tanoto Foundation
3. Pengajar STEAM, Rumah Main STrEAM

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Teknik Elektro Universitas Hasanuddin (2014 - 2019)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. phil. Leli Kurniawati, S.Pd., M.Mus
Email : leli.kurniawati@upi.edu
Instansi : PGPAUD FIP UPI
Alamat Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi no.229 Bandung
Bidang Keahlian : bidang keahlian Pendidikan musik untuk anak usia dini

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Universitas Terbuka UPBJJ Bandung, Dosen (2000- 2005)
2. PGTK FIP UPI Bandung Dosen Musik (2003- 2008)
3. PGPAUD FIP UPI Dosen Musik (2008- sekarang)
4. TK. Kober Lab School Percontohan UPI Bandung, Kepala Sekolah (2014-2018)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 FPBS IKIP Bandung (1998)
2. Hochschule fuer Musik und Teather "Felix Mendelssohn Bartholdy (2008)
3. Martin Luther Universitaet Halle Wuetenberg (2017)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Aktif Berkesenian , Grassindo (2004)
2. The Practice of Early Childhood Musicality Education in Germany, ISBN 978-989-758-314-8 (Leli Kuriawati)
3. Neu Wege in der indonesischen Frühpädagogik : musikalische Unterrichtsmodelle nach dem Orff-Schulwerk" Mandiri (Leli Kurniawati)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Musik Terpadu untuk Meningkatkan Kreativitas anak di TK BUmi Siliwangi
2. Study efektivitas Model Pembelajaran Contekstual Teaching Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup di Taman Kanak-kanak se- kota Bandung
3. PKM Pelatihan Literasi Sains dalam mengembangkan kemampuan Problem Solving anak Usia Dini

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Sri Kurnianingsih., M.M., Psikolog

Email : skurnianingsih2016@gmail.com

Instansi : Himpaudi Jawa Tengah

Alamat Instansi : Ruko Ungaran Square, Kab Semarang

Bidang Keahlian : PAUD

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pengelola PAUD (PosPAUD Menur)
2. Praktisi PAUD (Pengurus Wilayah Himpaudi Jawa Tengah)
3. Tim Peta Jalan PAUD – Kemendikbud
4. STC Bank Dunia – ECED Program
5. Konsultan rekrutmen dan asesmen SDM

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S3 Psikologi UGM (lulus 2015)
2. S2 Manajemen SDM – Sekolah Tinggi Manajemen PPM Jakarta (lulus 1997)
3. S1 Psikologi UGM (lulus 1994)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 2018 - The effectiveness of watching short movie and sharing method in parenting class (case study)
2. 2015- Role of Efficacy Belief as a Mediator to the Influence of Social Support and Altruistic Value towards The Performance of Pos PAUD's cadre (dissertation)
3. 2012 - Related factors that influencing cadre's commitments in community based early child development activities (presenting in Ikatan Psikologi Perkembangan Conference – Yogjakarta)

Profil Penyuting

Nama Lengkap : R. Niken Pramanik

Email : nikenpramanik30@gmail.com

Instansi : -

Alamat Instansi : Jl. Prof. Dr. Selo Sumardjan,
Kampus Universitas Indonesia,
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,
Depok, 16424

Bidang Keahlian : Bahasa dan Sastra Indonesia

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pengajar Program Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (1996—2016)
2. Pengajar di Program Sastra Indonesia FIB UI (2006—sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 Sastra Indonesia (1991—1996)
2. S-2 Magister Linguistik Program Pascasarjana FIB UI Universitas Indonesia (2002—2005)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Niken Pramanik. 2020. Kata sedih dalam Bahasa Indonesia dalam Dinamika Bahasa dan Sastra Indonesia. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
2. Fatimah Azzahrah, Niken Pramanik. 2021. Vocabulary for The Transportation Domain Among Children Age 10—11 Years in Indonesia. On Language, Education, Politics, and Identity: A Cross-Linguistics Perspective. https://novapublishers.com.
3. Frista Nanda Pratiwi, Niken Pramanik. 2021. Language Ability in Indonesian Children: Sentence Production. On Language, Education, Politics, and Identity: A Cross-Linguistics Perspective. https://novapublishers.com.
4. Frista Nanda Pratiwi, Niken Pramanik. 2021. The Production of Affixes in The Writings of Indonesian Children Aged 10—11 Years dalam On Language, Education, Politics, and Identity: A Cross-Linguistics Perspective. https://novapublishers.com.

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : M. Firdaus Jubaedi
Email : muhafir@gmail.com
Instansi : -
Alamat Instansi : -
Bidang Keahlian : Desain Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Koordinator tim pengolah naskah Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Program Pembelajaran Jarak Jauh (2020-2021)
2. Staf pada Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan (PASKA) Kemendikbud (2019-2020)
3. Staf pada Staf Ahli Mendikbud bidang pembangunan karakter (2018-2019)
4. Audio Visual Designer di Cita Rasa Prima Indonesia Berjaya (2016-2018)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1: Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung (2011-2016)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pusmenjar (2020), Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Program Pembelajaran Jarak Jauh: Modul Belajar Siswa Kelas 1 Tema 1-9 Subtema 1, Modul, Kemdikbud, Jakarta.
2. Pusmenjar (2020), Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Program Pembelajaran Jarak Jauh: Modul Pendamping Bagi Guru Kelas 1 Tema 1-9 Subtema 1, Modul, Kemdikbud, Jakarta.
3. Pusmenjar (2020), Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Program Pembelajaran Jarak Jauh: Modul Pendamping Bagi Orang tua Kelas 1 Tema 1-9 Subtema 1, Modul, Kemdikbud, Jakarta.
4. Direktorat Pembinaan PAUD (2019), Penduan Praktis Penguatan Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini, Kemendikbud, Jakarta
5. Puskurbuk (2021), Matematika untuk SMA/SMK Kelas X, Kemendikbud, Jakarta
6. Puskurbuk (2021), Buku Panduan Guru Matematika untuk SMA/SMK Kelas X, Kemendikbud, Jakarta

Profil Desainer (Penata Letak)

Nama Lengkap : Ines Mentari
Email : mentari.ines@yahoo.co.id
Instansi : -
Alamat Instansi : Bogor
Bidang Keahlian : Desain Grafis, Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Lebih dari 9 tahun berprofesi sebagai designer grafis & ilustrator diberbagai industri, penerbitan, retail, dan perusahaan rintisan.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Desain Komunikasi Visual (2012-2016)